9-94 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

PC PLAYER

DM 6,50
ÖS 50,-
SFR 6,50
LFR 135,-
HFL 8,-
LIT 8.400,-

© Lucasfilm

ZWEIKAMPF IM WELTRAUM

Vergleich: TIE-Fighter gegen Wing Armada

NEW POWER GENERATION

Pop-Stars auf CD-ROM: Prince zum Mitklicken

TIE, OUTPOST, UFO & CO.

Komplett & kompetent: Spiele-Lösungen pur



FARBE INS PC-LEBEN

Neue VGA-Karten Preiswerte Farbdrucker

SID EROBERT AMERIKA

Brisant: Alles über den Civilization-Nachfolger



Erster Test: NHL Hockey '95 auf CD-ROM • Outpost: Streitgespräch mit dem Macher
Lernspiele: Was wollen die Kids? • DOS beißt nicht: Die richtige CONFIG.SYS

Einfach Presario – gleich vierfach

Unsere Kandidaten im Superwahljahr

Presario 433
Platzsparender Kompakt-PC mit 486SX/33-Prozessor und kompletter Software zum sofortigen Loslegen.



Presario CDS 633
Vollwertig ausgestatteter Multimedia-PC mit 486SX/33-Prozessor, Doublespeed-CD-ROM, Sound-Equipment und viel Software. Für Information, Spiel und Unterhaltung.



Presario 660
Hochwertiger, erweiterbarer PC für Spitzenleistungen im Büro zu Hause. Mit 486SX 2/66-Prozessor und Komplett-Software.



Presario CDS 860
Minitower mit höchster Leistung und Ausbaufähigkeit. Mit 486 SX 2/66-Prozessor, Doublespeed-CD-ROM, Sound-Equipment und jeder Menge Software. Für anspruchsvollste Multimediaanwendungen.



Treffen Sie Ihre Entscheidung:
4 ideale Anwärter fürs Büro zu Hause.

Gleich Infos anfordern!
Telefon: 0130/6868
Fax: 089/808295

Ganz anders als in der Politik haben Sie bei den Presarios von Compaq wirklich noch die echte Wahl. Und das Beste ist: Was sie Ihnen versprechen, das halten sie auch. 100%ig. Leistung, die sich lohnt. Ausstattung, die keinen Wunsch offenläßt. Und von Anfang an unglaublich reichhaltige, vorinstallierte Software, für die Ihnen niemand mehr später in die Tasche greift. Dazu kommen:

- Drei volle Jahre Garantie auf alle PCs.
- Volles Service- und Support-Programm.

Worauf Sie sich verlassen können. Auch nach der Entscheidung. Also, wenn Sie viel für Ihren persönlichen Aufschwung tun wollen, geben Sie uns Ihre Stimme, und fordern Sie Ihre Wahlunterlagen an. Einfach Presario!

COMPAQ
COMPUTER, UND MEHR

BEST OF BOTH WORLDS

Der PC-Markt verändert sich gewaltig und macht vor PC Player nicht halt. Auf der CES-Messe in Chicago (siehe letzte Ausgabe) stimmte auch der letzte Hersteller von PC-Spielen in den Todesgesang auf die Diskette ein. Viele Neuheiten wird es 1995 nur noch auf CD-ROM geben, die Diskette verkommt zum Medium für kleine Shareware-Programme. Außerdem boomt der CD-ROM-Markt nur auf PC so richtig: 3DO und CD-i treten auf der Stelle, die Softwareentwickler laufen in Scharen zum PC über. Selbst Videospielgigant Sega setzt allmählich seine CD-Titel für MS-DOS um.

Diese Entwicklung läuft darauf hinaus, daß es nächstes Jahr bei PC Player und unserer Special-Reihe CD Player starke inhaltliche Überschneidungen gegeben hätte - so was macht weder uns noch Ihnen Spaß. Bevor wir also jeden Test zweimal schreiben, führen wir lieber die Stärken von PC Player und CD Player zusammen und machen eine einzige Zeitschrift daraus, die heute schon für 1995 gerüstet ist.

Dabei haben wir einen, wie wir meinen, guten Weg gefunden, Ihnen die Wahl zwischen beiden »Zeitschriften-Welten« zu lassen: Sie werden ab Ausgabe 10/94 weiterhin PC Player in gewohnter Form bei Ihrem Händler finden. Die einzige wesentliche Änderung wird die leider unvermeidliche Preisanhebung um 50 Pfennig auf 7 Mark sein.

Wenn Sie ein CD-Laufwerk besitzen, könnten Sie sich am selben Kiosk auch »PC Player Plus« besorgen. Dabei handelt es sich um das gleiche Heft, allerdings klebt zusätzlich ein speziell von uns produziertes CD-ROM auf dem Titelblatt. Diese Kombination kostet dann 19,50 Mark. Mehr Infos dazu finden Sie in unserer Vorschau am Ende des Hefts.

PC Player wird damit noch ausführlicher und ist optional mit einem Begleit-ROM erhältlich. CD Player erscheint durch den Wechsel nicht nur monatlich, sondern wird auch noch wesentlich umfangreicher.

Wir hoffen, daß Ihnen dieser neue Kurs gefällt und würden uns über weitere Anregungen oder Kritik freuen.

Ihr PC-Player Team

Boris Schneider

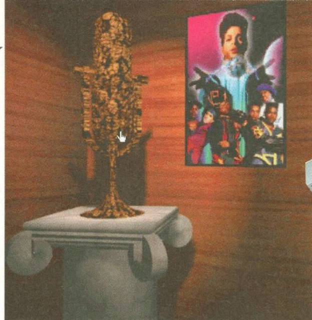
Jörg Langer

Heinrich Lenhardt

Florian Stangl

Babs Schwaiger

PC PLAYER



Bizarrer Künstler, starkes CD-ROM: Der interaktive Prince konnte unsere Tester überzeugen
90

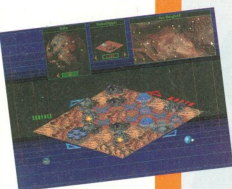


AKTUELL

Alle meine Bundesländer: Politik-Nachhilfe mit dem PC
98

HARDWARE

TIPS & TRICKS



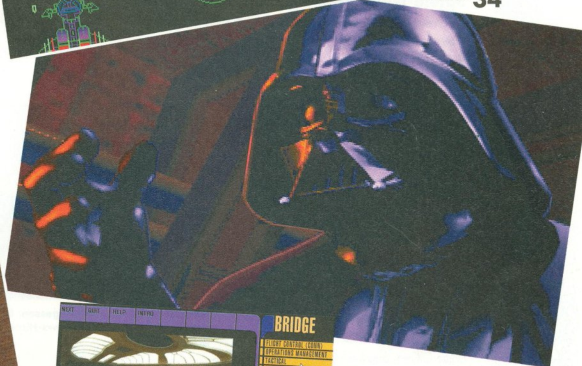
Outpost-Offensive: Test, Tips und Streitgespräch
76

SOFTWARE



Farbige Tintenstrahler werden langsam erschwinglich. Welches Modell lohnt sich für den druckenden Heimanwender? **22**

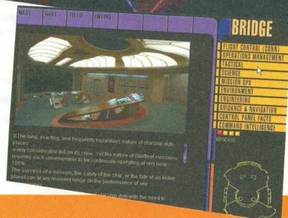




Showdown der 3D-Weltraum-simulatoren: TIE Fighter bietet starkes Star-Wars-Feeling, Wing Commander Armada lockt mit Multi-Spieler-Finessen **34**



Detaillierte Infos über Colonization, das neue Super-Strategiespiel von Sid Meier **14**

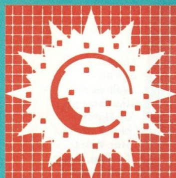


Die interaktive Enterprise-Brücke und weitere Software-News aus den USA erleben Sie ab Seite **6**

SPIELE-TESTS

SPIELE-TESTS CD-ROM

RUBRIKEN



Spass ohne Spiele

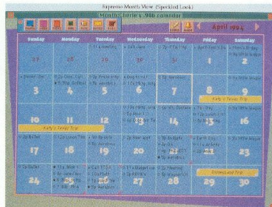
Nachdem wir bereits letzten Monat die Spiele-Neuheiten der CES vorgestellt haben, ist in dieser Ausgabe der Rest der Messewelt fällig. An spaßiger »Nicht-Spiele-Software« herrschte kein Mangel.

Mit Bildschirmschonern fing alles an: Der PC dient nicht nur als Rechenknecht, sondern auch als Unterhaltungskünstler für trübe Bürotage. Selbst wenn der Chef das Spielen verboten hat: Gegen einen lustigen Terminkalender oder einen witzigen Screen Saver kann auch er nichts haben (ansonsten sollten sie vielleicht Ihren Job wechseln...).

Auf der CES zeigten die großen Stände von Wordperfect, Berkeley Systems und Co, wie dramatisch die Palette der »Soho«-Produkte wächst. Soho steht dabei nicht für ein verrufenes Stadtviertel in London, sondern für »Small Office, Home Office«, also Sachen, die man privat zu Hause oder in einem Kleinbüro an einem Arbeitsplatz benutzt.

▲ Schöner schonen

Messerenner Nummer 1 ist da natürlich die brandneue Ausgabe der Bildschirmschoner-Legende »After Dark« mit dem etwas einfallslosen Namen **After Dark 3.0**. Die komplett umprogrammierte Version ist jetzt auch umweltfreundlich, da sie sogenannte »grüne« Monitore nach ein paar Minuten witziger Schonung ganz abschalten kann. Ansonsten bietet Hersteller Berkeley natürlich einen dicken Pool neuer Module, von denen insbesondere »Bad Dog« auffält, das Hündchen, welches Ihre Icons schnappt und unter dem Desktop einbuddelt. Neben dem Standard-After-Dark wird es noch zwei Varianten geben: Der **Simpsons**-Screenschoner bringt Bart, Homer, Itchy und Scratchy sowie Clown Krusty auf den Windows-Schirm. Und nach dem großen Erfolg des »Star Trek«-Savers kommt auch **Star Trek: The Next Generation**. Beide Programme sind für den Herbst angekündigt.



Nie mehr einen Termin vergessen: Bei »Expresso« dient der ganze Windows-Hintergrund als großer Kalender.

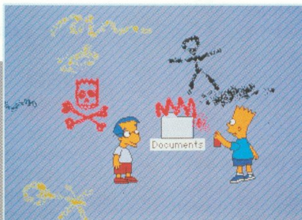
Dann gibt's auch die erste CD-ROM-Version von After Dark 3.0: Alle bisher entwickelten Module werden auf eine Scheibe gepreßt, mit bisher nicht veröffentlichten Bonustracks versehen und mit einem intelligenten Installationsprogramm ausgestattet, welches immer nur ein paar Module auf die Festplatte kopiert und regelmäßig auswechselt.

Berkeley setzt aber nicht nur auf Bildschirmschoner. Zwei neue Utilities sind ebenfalls in Arbeit. **Launch Pad** wird ein Desktop für Kinder, die damit den PC nicht nur sehr einfach bedienen können; viele Sicherheitsvorrichtungen sollen es unmöglich machen, daß Kinder an die Software von Papi gelangen oder aus Versehen die Festplatte formatieren. **Expresso** ist ein Terminkalender, der nicht nur grafisch ansprechend gestaltet ist, sondern diverse neue Ideen enthält. Er liegt ständig als Grafik im Hintergrund Ihres Windows-Desktops und bietet auch ein Adressverzeichnis. Eine Spezial-Version von Expresso, die aussieht wie ein Computerdisplay aus der Next-Generation-Enterprise, ist für 1995 angekündigt.

Zurück zu den Screensavern: Aristosofts **MegaDittos** wird in den USA sicher ein Renner, bei uns aber kaum auffallen. Die politischen Cartoons, die den Bildschirm, aber nicht die Lachmuskeln schonen sollen, zeigen beispielsweise »Billvis und Gorehead« und eine Parodie auf den »Health Care Plan«, die amerikanische Reform des Gesundheitswesens.

Bei Moon Valley Software setzt man dagegen auf Sport: **ESPN Sport Shorts** ist ein CD-ROM mit viel Video- und Audiomaterial des amerikanischen Sportsenders ESPN. Das Material ist wahlweise als Bildschirmschoner oder als Windows-Verschönerer einsetzbar. Lassen Sie beispielsweise ein lautes »GOAL!« ertönen, wenn Sie eine Datei löschen, bauen Sie Ihre Icons in Sportsymbole um und machen Sie Ihren Mauszeiger zum Basketball.

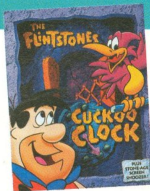
Turner Interactive ist das neueste Unternehmen von Ted »CNN« Turner. Neben dem Strategiespiel »Gettysburg« (das wir in Ausgabe 8 testeten) ist das CD-ROM **The Screen Lovers** in Arbeit, welches die schönsten Szenen aus rund 50 Hollywood-Klassikern als Screensaver laufen läßt. Nur minimal sinnvoller ist die **Flintstones Cuckoo Clock**, eine steinzeitliche Kuckucksuhr. Der Kuckuck erinnert



Bart ist Art! Der »Simpsons«-Sprößling zückt im gleichnamigen Schoner die Sprühdose.



Bad Dog! In »After Dark 3.0« vergräbt ein digitaler Hund Ihre Icons...



Die Kuckucksuhr der Feuersteins kommt von Ted »CNN« Turners Softwarefirma

an Termine (die Sie selbst eingeben dürfen) und macht sich ab und zu mit einem kleinen Witz bemerkbar. Kostenlos dazu gibt es den Dino-Screenschoner, bei dem man Fred Feuersteins Haustier auf dem Teppich schnarchen sieht.

Andere Firmen, die den Windows-Desktop auffrischen wollen, sind Aris mit **Personality**, bei der ein Cartoon-Charakter über den Schirm huscht und Ihre Arbeit kommentiert, sowie Aristosoft mit **Talking Icons**, bei dem Windows den Mund nicht mehr zukriegt. Wir wünschen konzentriertes Arbeiten.

Medio, die bisher durch mittelmäßige Titel wie »Midnight Movie Madness« auffielen, bringt jetzt monatlich ein CD-ROM namens **Medio Magazine** für 10 Dollar auf den Markt. Es handelt sich um eine Zeitschrift auf CD, die über Politik, Kultur sowie Sport berichtet und einen großen Bogen um das Thema Computer macht. Am eindrucksvollsten in der Startausgabe sind die rund zwei Dutzend Trailer zu aktuellen Kinofilmen.

Im rasant wachsenden Bereich »Pop Stars auf CD-ROM« wird es bald einfacher sein, die Stars aufzuzählen, die noch kein ROM in Arbeit haben. Comptons New Media arbeitet beispielsweise an **John Lennon: Imagine**, einem »virtuellen Museum« um den verstorbenen Beatle. Neben den obligatorischen Audio-Tracks wird es auch Zeichnungen und Gedichte von ihm zu bestaunen geben; Auszüge aus Interviews und Videoclips fehlen natürlich nicht.



Nachrichten, Kultur und Sport einmal im Monat per CD-ROM: »Medio Magazine« vermeidet aber das Thema Computer.



Comptons lädt in ein Virtuelles Museum zu Ehren von John Lennon unter dem Namen »Imagine« ein

▲ Musik & Filme

Die Alt-Rocker von Yes versuchen sich mit **YESactive** am Medium CD-ROM. Neben dem kompletten aktuellen Album »Talk« gibt es unter anderem Videoclips von den Proben für die Welttournee 1994.

Die Songtexte werden von den Musikern erklärt, eine Discographie, frühe Demo-Versionen der Songs und sogar Karaoke-Adaptionen (wobei nur wenige begabte Laien die hohen Töne von Jon Anderson treffen werden) sind ebenso vorhanden wie ein Tonstudio, in dem Sie einen Yes-Song selbst abmischen dürfen.

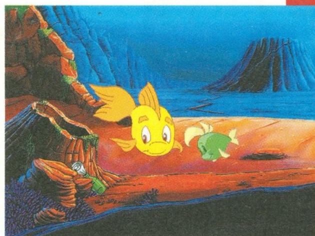
David Bowies **Jump**-CD-ROM soll ebenfalls im Herbst erscheinen, erweist sich aber als wenig interaktiv. Man darf lediglich ein wenig am Videoclip zum Song Jump herumschneiden; eine dicke Biographie (die sich bei Bowie nun wirklich gelohnt hätte) fehlt.

Neben Musik bleibt auch das Kino vor einer Versoftung nicht verschont. Wurden harmlose PC-Besitzer jahrelang von »Spielen zum Film« heimgesucht, erscheinen jetzt einfach die Filme völlig ohne Spiel auf CD. Vorreiter dieser Welle ist Gametek, deren neue Programmreihe einfach **Cinema** heißt. Die Auswahl der Titel, die von alten Slapstick-Schinken über Schwarzweiß-Gruselstreifen reicht, deutet dezent an, daß es sich um Kleinode handelt, für die man ganz billig die Rechte einkaufen konnte.

Etwas interaktiver soll es beim offiziellen **Saturday Night Live**-CD-ROM zugehen. Auf gleich zwei CDs wird die Geschichte der amerikanischen Kult-TV-Serie anhand ihrer besten Sketche dargestellt.

Homungus Entertainment, das neue Heim von Ron »Monkey Island« Gilbert, hat mit seinen Kindertiteln »Putt-Putt« und »Fatty Bear« eine große Fangemeinde erobert. Die neuen Abenteuer für die Kleinen wird es nur auf CD-ROM geben. Den Anfang macht **Freddi Fish and the Case of the Missing Kelp Seeds**, bei dem die Kinder einen Fisch durch eine witzige Unterwasserwelt steuern müssen. Über 20.000 Bilder wurden im Disney-typischen Zeichentrickstil für dieses CD-ROM gezeichnet. Da Freddi Fish ein Windows-Programm ist, wird auch die hohe Auflösung von 640 x 480 in 256 Farben ausgenutzt.

Die beiden anderen neuen Homungus-Produkte sind keine Spiele, sondern animierte Bilderbücher mit dem Namen **Junior Encyclopedias**. Der erste Titel »The Farm« führt die Kinder auf einen Bauernhof und zeigt Ihnen nicht nur die Tiere, sondern auch die Arbeit eines Bauern und diverse Geräte wie Traktoren und Mähdrescher. Bei »The Airport« geht es auf einen Flughafen, wo viele Dinge gezeigt werden, die auch Erwachsene interessieren: Was passiert mit dem Gepäck, wenn man es aufgegeben hat? Wie sieht es oben im Tower aus? Beide Programme enthalten kleine Mini-Spiele, die das Gesehene vertiefen und so den Lerneffekt der Programme verstärken.



»Freddi Fish« ist der Held im gleichnamigen Kinderspiel von Homungous Entertainment.

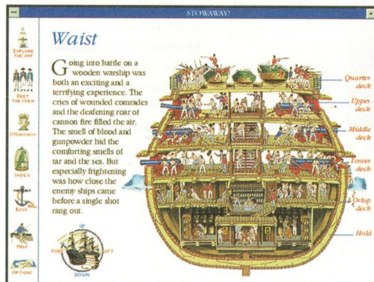


Nicht nur für Kids: »Junior Encyclopedia: Airport« zeigt Ihnen, was in einem Flughafen so alles passiert

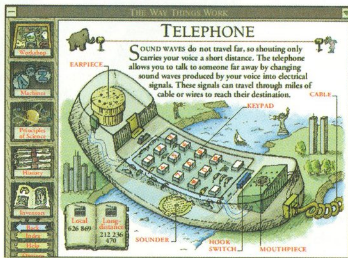


▲ Wissenswertes auf CD-ROM

Der Sachbuchverlag Dorling Kindersley hatte einige seiner Titel an Microsoft lizensiert; so entstanden »Dinosaurs« und »Ancient Lands« auf Basis dieser Bücher. Jetzt will der Verlag selber ins CD-ROM-Geschäft einsteigen und hat eine neue Abteilung namens »DK Multimedia« gegründet. Basierend auf dem dicken Sachbuchprogramm sind für die nächsten Jahre mehrere Dutzend Titel geplant. Den Anfang macht der Bestseller **The Way Things Work** von David Macauly. Das Buch, welches moderne Technologie mit Cartoons von Mammuts erklärt, hat bisher weltweit rund drei Millionen Exemplare verkauft. Die CD-ROM-Version enthält nicht nur alle alten Bilder und Texte, sondern auch zahlreiches neues Material, Videoclips, Animationen und jede Menge Soundeffekte. Außerdem sind die einzelnen Seiten per »Hypertext« miteinander verbunden. Wer in der Mammuterklärung eines Ferngesprächs also was über Strom wissen will, klickt einfach auf ein Wort und landet auf der entsprechenden Seite.



Wo steckt der blinde Passagier? »Stowaway« zeigt anschaulich ein Schiff des 18. Jahrhunderts.



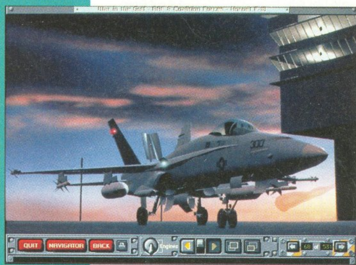
Wie funktioniert das? »The Way Things Work« erklärt 200 Erfindungen mit den Multimedia-Mammuts.

Die anderen Titel sind zwar etwas ernsthafter, aber keinesfalls langweilig: **My first Incredible, Amazing Dictionary** ist ein Wörterbuch und Lexikon für Kinder, die **Encyclopedia of Science** enthält 1700 Einträge aus Chemie, Mathematik, Physik, Biologie und Technik. **Stowaway** von Stephen Biesty zeigt Ihnen, wie es auf einem »Traumschiff« des 18. Jahrhunderts bei einer Atlantik-Überquerung aussah: Von Promenadendeck und Captains-Dinner keine Spur. **The Ultimate Human Body** ist eines von mehreren Dutzend auf der Messe gesehenen Programmen, die den menschlichen Körper am Bildschirm zerlegen. Über deutsche Versionen wird bei DK Multimedia nachgedacht.

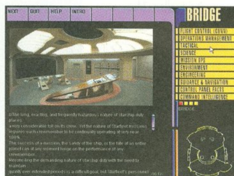
»Wir machen keine Umsetzungen von Büchern; wir entwickeln unsere CD-ROMs komplett neu, deswegen sind sie so gut« meint selbstsicher die Firma Interactive Publishing, die mit ihrem Produkt **Leonardo, the Inventor** einiges an Aufsehen erregte. Mit vielen 3D-Grafiken, die durch eine 3D-Brille betrachtet werden müssen, wird das Leben und Werk von Leonardo da Vinci dargestellt. Aus den Zeichnungen wurden 3D-Modelle angefertigt, die am Bildschirm zeigen, wie die zahlreichen Erfindungen Leonardos ausgesehen hätten, wenn sie jemals gebaut worden wären. Seine Anmerkungen werden (ins Englische übersetzt) per Sprachausgabe kundgetan. Einige interaktive Elemente sollen auch reine Spieler an das CD-ROM fesseln: So kann man beispielsweise Leonardos Flugmaschinen testfliegen, seinen Taucheranzug ausprobieren und muß aus einem Schloß fliehen, das nach seinen Angaben konstruiert wurde.

Maris Multimedia, die russischen Entwickler des preisgekrönten Astronomie-Programms »Redshift«, basteln an **Warplanes – Modern Flying Aircraft**. Hier werden Flugzeuge aus den letzten zehn Jahren in exakter 3D-Grafik dargestellt. Soweit möglich dienten den Programmieren die Originalpläne der Flugzeuge als Grundlage für die 3D-Modelle, die am Bildschirm animiert gezeigt werden. Zusätzlich gibt es 1000 Fotos, über eine Stunde Videoclips und technische Daten von über 500 Flugzeugen. Ein zweiter Titel, der sich mit den Fliegern des Zweiten Weltkriegs befassen soll, ist in Arbeit.

In die Kategorie »Sinnlos, aber irgendwie gut« fällt das **Star Trek: The Next Generation Interactive Technical Manual**, welches Simon & Shuster Interactive im Herbst in unsere CD-ROM-Laufwerke beamen wird. Dabei handelt es sich quasi um eine Multimedia-Gebrauchsanleitung für die Enterprise und alles, was man in ihr finden kann. Sie können am Bildschirm nachlesen, wie ein Tricorder funktioniert, wie man einen Transporter bedient und was die vielen Anzeigen auf der Brücke bedeuten. Mehrere tausend Fotos aus allen möglichen Perspek-



Russische Programmierer entwickeln angeblich anhand von (teilweise amerikanischen) Original-Bauplänen das »Warplanes«-CD-ROM



Das Handbuch für jeden Sternenflotten-Offizier: So funktioniert die Enterprise.



Nicht nur für Alt-Hippies: Das offizielle »Woodstock«-CD-ROM zeigt, wie es auf dem bekanntesten Musikfest der Welt zuging.

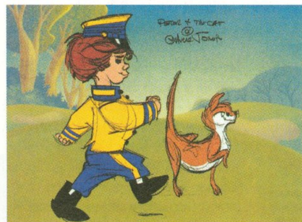
tiven wurden auf den Original-Bühnen der Fernsehserie gedreht, so daß Sie selbst durch die Gänge laufen und jeden Gegenstand virtuell in die Hand nehmen können. Zum ersten Mal kann man sogar Dinge sehen, die in der Fernsehserie nie gezeigt wurden: Das Innere eines Warpkerns oder die Waffenkammer der Enterprise. Bis zum Spätherbst werden viele Fans sicher nur sehr ungeduldig auf dieses ROM warten können.

Weitere Titel von Simon & Shuster sind **My Favorite Monster** für die Altersgruppe bis zehn Jahre und **Firefighter!** welches die Arbeit von amerikanischen Feuerwehrmännern zeigt. **Macbeth**, ein Spiel zum Klassiker von Shakespeare, ist nichts für Kinder; denn, so die Pressemappe, »um im Charakter von Shakespeares Stück zu bleiben gibt es Blut, Kämpfe, Lügen und zahlreiche Rätsel«.

Ein anderer Medienriese hat auch einiges für Erwachsene im Programm. Time Warner Interactive bringt die gesammelten Werke von Raymond Chandler in CD-ROM-Form heraus: **Trouble is my Business** enthält neben allen Romanen und Stories auch Videos aus den besten Verfilmungen, Interviews mit dem Autoren und Material über das Los Angeles von 1940, dem Schauplatz vieler Chandler-Geschichten. Aus Kurt Vonneguts skurillem Roman **Slaughterhouse 5**, bei dem der Protagonist durch die Zeiten geschleudert wird, entsteht in Zusammenarbeit mit dem Autoren eine »interaktive Zeitreise«. Cartoon-Legende Chuck Jones (Bugs Bunny, Roadrunner) arbeitet für Time Warner an einer Multimedia-Version von **Peter and the Wolf**, welche nicht nur die Geschichte erzählt, sondern auch die Instrumente im Orchester erklärt.

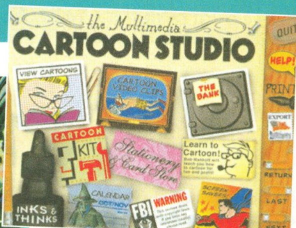
The Essential Frankenstein enthält außer dem Roman von 1818, auch Bilder und Ausschnitte aus allen Film-Versionen und einen speziellen Frankenstein-Bildschirmschoner. Wer auf witzige Trickfilme steht, kommt bei **Cartoon Studio** auf seine Kosten. 350 Zeichnungen, 60 Zeichentrickfilme, ein Lernprogramm zum Selberzeichnen und ein spezielles Briefkopf-Entwurfsprogramm sind auf der CD enthalten.

Zum Schluß des Time Warner-Programms gibt es auch etwas Musik: Das offizielle CD-ROM zum 25jährigen Jubiläum von **Woodstock** enthält Konzertmitschnitte, einige Videos und eine umfassende Dokumentation über das berühmte Musikfestival. Nicht nur für Alt-Hippies interessant: Was ist aus den Musikern geworden? Als Bonus gibt es ein Malprogramm für psychedelische Bilder – die sechziger Jahre leben weiter.



Animations-Ass Chuck Jones ist immer noch nicht in Rente: Seine Version von »Peter and the Wolf« erscheint nur auf CD-ROM.

Weitere CD-ROMs in Kurzform: World Library bringt **The Story of Civilization**, welches aber nichts mit dem Sid-Meier-Spiel zu tun hat. Vielmehr wird die Geschichte der Menschheit von der Steinzeit bis etwa zum Jahre 1840 beleuchtet.



Brauchen Sie einen Witz? »Cartoon Studio« ist eine Multimedia-Clipart-Sammlung die über 400 Lacher garantieren soll.

Comptons New Media arbeitet an einer neuen Version der **Interactive Encyclopedia**. Patrick »Captain Picard« Steward wird in mehreren Video- und Audioclips den Benutzer durch das 26-bändige Lexikon auf CD-ROM führen.

Ebenfalls von Comptons: **The Complete Multimedia Bible**, komplett mit Karten der biblischen Länder, Ausschnitten aus religiösen Filmen und Sprachausgabe von James Earl Jones. Auch der amerikanische Fernsehsender »Discovery Channel« bringt eine Reihe von ROMs auf den Markt, darunter **Sharks!**, eine Haifisch-Enzyklopädie.



Nachdem »Encarta« sich an die Spitzen der Charts setzte, möbelt Compton seine »Interactive Encyclopedia« neu auf; Schauspieler Patrick Steward soll den Benutzer durch das Lexikon führen.

Zu guter Letzt hatte Maxis noch einen Knüller am Stand, den es in Deutschland leider nicht so schnell geben wird. **Gift Maker** ist die konsequente Weiterentwicklung von Print Shop & Co. Statt Papier bedrucken Sie T-Shirts, Mützen, Tassen und andere Geschenke.

Natürlich spannen Sie keinen Kaffeebecher in den Laserdrucker, sondern entwerfen nur das Design am Bildschirm und schicken dieses per Diskette an eine Firma, die für Sie das entsprechende Produkt bedruckt. Innerhalb weniger Tage liefert der Postbote das entsprechend personalisierte Geschenk – aber wie gesagt leider nur innerhalb der USA. (bs)

Sound & Vision

Die CES-Messe ist nicht gerade ein Hardware-Eldorado. Einige sinnvolle (und auch ein paar völlig sinnlose) Erweiterungen fielen uns dennoch auf.

Die CES ist eine klassische Software-Messe; Hardware-Anbieter verirren sich nur selten hierher. Im Bereich der klassischen Hardware war neben Western Digital (Festplatten und Soundkarten) nur Matrox mit seinen MGA-3D-Karten zu sehen. Um die Leistungsfähigkeit der 3D-Karte zu zeigen, lief eine Spezial-Version von »Doom« mit HiRes-Grafik.
Trotzdem empfehlen sich die Matrox-Boards nicht für den normalen Computerspieler, da der übliche VGA-Teil quälend langsam ist.

▲ Gravis' neuer High-End-Stick

Die innovativste Hardware der Messe war der neueste Joystick von Gravis mit Namen »Phoenix«, der vielversprechend als »Flight Control System« angepriesen wurde, sich aber tatsächlich für jede Art von Software eignet. Neben dem normalen Stick auf der rechten Seite befindet sich links eine kombinierte Schub- und Ruder-Steuereinheit. Wenn man das mausähnliche Element nach vorne und hinten zieht, beeinflußt das den Schub; drehen nach links und rechts soll in Flugsimulationen die Ruder-Position ändern.
Phoenix hat insgesamt 24 Knöpfe; einer davon läßt sich als »Shift«-Taste benutzen, so daß insgesamt 46 verschiedene Funktionen mit den Knöpfen aufgerufen werden können. Da keine Joystick-Karte der Welt 46 Knöpfe abfragen kann, wird Phoenix sowohl an die Tastatur wie an den Joystickport angeschlossen. Mit einer grafisch sehr schön gemachten und bedienerfreundlichen Software programmieren Sie jeden Knopf beliebig. Das Drücken von Knopf 2 kann »Alt-E« bedeuten, Knopf 12 kann hingegen eine Kombination aus dem »echten« Knopf 2 und 3 darstellen. Auch der rechte Regler kann so programmiert werden, daß er wahlweise den Schub als analogen Wert an Joystickport 2 oder als Tastaturkommandos sendet. Da Phoenix intern einen Prozessor besitzt, der diese Umrechnungen vornimmt, müssen keine TSR-Programme geladen werden. Ist der Joystick programmiert, kann man auch den PC resetten, ohne die Einstellungen zu löschen.
Die Entwickler haben wirklich auch an kleinste Details gedacht: Wie bei alten Gravis-Modellen üblich kann man nicht nur die Federstärke des Sticks einstellen, sondern sogar bestimmen, ob der Stick »rund« läuft (sich also im Kreis drehen läßt) oder die typischen »Ecken« hat (diagonale Bewegungen wie in die Ecke eines Quadrates einrasten). Das Gerät soll im August in kleinen Stückzahlen lieferbar sein; die offizielle Europa-Auslieferung wird für November erwartet. Ein genauer Preis steht noch nicht fest, er könnte aber zwischen 200 und 300 Mark liegen.
Gravis-Konkurrent Thrustmaster hatte zwar auch einen neuen Knüppel zur Messe mitgebracht, der aber nicht den Glanz des Phoenix überstrahlen konnte. Der »F-16 FLCS« ist ein Joystick, der dem einer F-16 nachempfunden wurde. Auch er wird an den Tastaturport und den Joystickport angeschlossen; die Programmierung ist aber längst nicht so einfach wie beim Gravis-Gegenstück. Für eine Schubkontrolle muß das »Weapons Control System« nachgekauft werden. Ganze vier »Coolie Hats«, quasi Mini-Sticks im Stick, sind über den Knüppel verteilt; vier weitere Knöpfe und ein Zwei-Stufen-Trigger, der zwischen leichtem und kräftigem Druck unterscheidet, sollen das F-16-Gefühl vervollkommnen. Ein Preis für den Stick stand zur Messe noch nicht fest; als Veröffentlichungstermin wurde der Herbst angepeilt.



Der »Phoenix« von Gravis ist kein einfacher Joystick: 24 frei programmierbare Knöpfe, Schub- und Ruder-Kontrolle sowie weitere Extras machen den Knüppel zum Allround-Steuersystem.



Nur für Jetpiloten: Der neue Thrustmaster-Joystick namens »F-16 FLCS« ist dem Original-Knüppel einer F-16 nachempfunden.

▲ Virtual Hardware

Das Thema »Virtual Reality« nimmt langsam Formen an; dem Veranstalter der Messe war es jedenfalls einen eigenen Pavillon wert, in dem sich Hersteller von Helmen, Software und anderem VR-Zubehör tummeln sollten. Nachdem sich die Firma Victormaxx mit dem »Stunt-Master«-Helm vor einem Jahr mächtig blamiert hatte (miserable Bildqualität, Kopfbewegungen wurden in Nintendo-Joystickbewegungen umgesetzt) soll der neue »Cybermaxx« ein echter VR-Helm werden.
Immerhin kann man auf Software-Support durch Interplay, Origin und Looking Glass hoffen; Spiele wie »System Shock« oder »Flight Unlimited« sollen den Helm unterstützen. Einzelstücke werden schon ab Ende August für rund 700 Dollar auf den Markt kommen. Die technischen Daten lassen aber schon wieder Limitationen erahnen. So darf man seinen Kopf maximal 45 Grad nach oben oder unten drehen; wer senkrecht hoch blicken will, wird kein korrektes Bild mehr erhalten.
Natürlich war auch der 3D-Helm von Forte zu sehen. Der »VRFX-1« ist inzwischen in kleinen Stückzahlen für Entwickler lieferbar und kostet dann rund 4000 Mark. Viele Programmierer haben sich das Spielzeug geleistet und zeigten Software, die einwandfrei mit dem Helm funktionierte. Dazu gehörte neben dem unvermeidlichen »Doom« auch »System Shock«, welches verblüffend gut arbeitete. Noch nutzt aber kein Hersteller die 3D-Fähigkeit des Helms aus; bisher



Place your face in Cyberspace: Nur rund 700 Dollar soll der »Cybermaxx« Virtual-Reality-Helm kosten.

sieht man nur flache Bilder, die mit Kopfbewegungen ihren Blickwinkel ändern. Wenn der Helm 1995 in großen Stückzahlen erhältlich ist, soll er unter 1000 Dollar kosten.

▲ Soundkarten-Schmiede

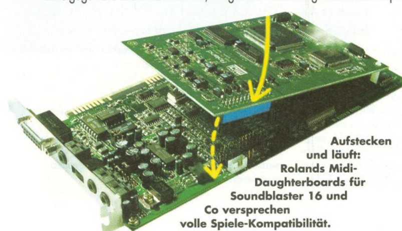
Bei den Soundkarten konnte man wenig Sensationen erwarten. Auffällig war jedoch, daß Media Vision an seinem Stand jede Erwähnung von Soundkarten vermied. Auf den Monitoren flimmerte selbstgeschriebene Software, Pressemappe und Standpersonal vermieden es, auf die Hardware hinzuweisen, die letztes Jahr noch einziges Standbein von Media Vision war. Nicht weiter schlimm, da die Software größtenteils verblüffend gut war (siehe letzte Ausgabe), aber die Fragen »Wo bleibt Reno?« (das portable CD-ROM-Laufwerk) und insbesondere »Wo bleibt Waveguide?« (neue Soundkarten-Technologie mit angeblich besonders realistischem Klang, seit fast einem Jahr überfällig) wurden nicht beantwortet.

Interessant die Politik-Änderung bei Roland: Dort kommt man vom hohen Roß der absoluten High-End-Firma herunter (insbesondere bei den Preisen) und will nun, nach über sechs Jahren, aktiv den Spielemarkt angehen. Offensichtlich ist endlich jemandem aufgefallen, daß die SCC-1 zu mindestens 90 Prozent von Spielern und nicht von Musikern gekauft wird.

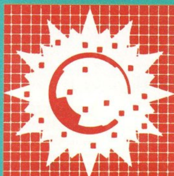
Um die teure Preisgestaltung der normalen Karten nicht zu verändern, aber billige Spiele-Technologie anzubieten, bringt Roland eine Reihe von »Daughterboards« heraus; Soundkarten zum Aufstecken auf normale Soundkarten. Seit Creative Labs auf der Soundblaster 16 das erste Mal einen EMU-Soundmodul-kompatiblen Stecker in den PC brachte, hat sich dieser Stecker zum Industrie-Standard entwickelt. Karten von Aztech, Creative, Orchid und anderen Herstellern haben nun diesen Stecker. Roland bietet schon seit ein paar Wochen dazu passend das SCB-7-Modul an, welches General-Midi-kompatibel ist. Neu auf der CES war ein SCB-55-Modul, welches quasi eine komplette SCC-1 im Roland-eigenen »General Synth«-Standard enthält. General Synth ist eine Erweiterung von General Midi, die voll Spiele-kompatibel ist, aber dank doppelt so vieler Instrumente, besserer Effekte und zusätzlicher Klangeigenschaften von einigen wenigen Spielen ausgenutzt wird.

Die Preise sollen sich um 300 Mark für das kleine und 400 Mark für das große Modul einpendeln; beide kommen mit einem netten Softwarepaket, das drei Stunden lizenzfreie MIDI-Musik und ein Musikprogramm für Einsteiger namens Do-Re-Mix enthält.

Selten verteilen Programmierer eigene Pressemitteilungen, insbesondere wenn sie keinen Stand auf der Messe haben. George Alistair Sanger, besser bekannt unter dem Pseudonym »The Fat Man«, gelang es trotzdem. In seinem Papier kritisiert er die diversen Soundkarten, die vom Hersteller »General Midi«-kompatibel getauft werden, diesen Anspruch aber im Spieleeinsatz nicht erfüllen können. Ohne Namen zu nennen, schießt er in erster Linie gegen die Creative AWE-32, die gerade vielen Programmierern Kopf-



Aufstecken und läuft: Rolands Midi-Daughterboards für Soundblaster 16 und Co versprechen volle Spiele-Kompatibilität.



zerbrechen bereitet. Bei anderen, kompatibleren Karten gibt es subtilere Probleme: Die Lautstärken mancher Instrumente stimmen nicht, allgemein gültige Midi-Kommandos werden ignoriert oder die Zahl gleichzeitig spielbarer Instrumente ist zu gering. Deswegen hat Sanger das »Team Fat«-Gütesiegel eingeführt, welches nur Soundkarten erhalten, die in Spielen einwandfreien General-Midi-Sound liefern. Eine Liste dieser Karten wird demnächst auch veröffentlicht. Wer seine Soundkarte auf der Liste wiederfinden will, kann beim Team Fat die Spezifikationen anfordern, muß seine Karte aber vom Team durchtesten lassen.

▲ Lauschen in 3D

Nachdem der Erfolg des 3D-Audio-Systems »QSound« auf sich warten läßt, geht Hersteller NuReality das Problem mit einem anderen Verfahren an. Die kleinen Geräte aus der »Vivid 3D«-Serie lassen sich an jede Stereo-Audioquelle anschließen und sollen aus allen Stereo-Signalen ein dreidimensionales Hörfeld erzeugen – ohne daß Sie neue Verstärker, Lautsprecher oder andere teure Hardware kaufen sollen.



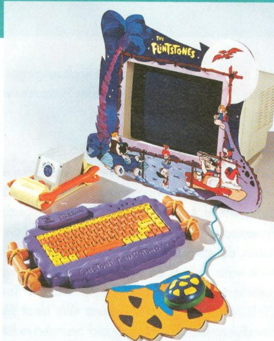
Kleiner Kasten, großer Effekt: »Vivid 3D« verwandelt jedes Stereosignal in ein dreidimensionales Hörfeld.

Die Demonstrationen des Systems, welches auf einer »SRS« genannten Technologie basiert, waren wirklich verblüffend. Nicht nur, daß der Sound tatsächlich wesentlich satter und raumausfüllender erscheint; der Effekt funktioniert (anders als QSound) auch von jeder Hörposition aus. Sie müssen also nicht zentriert vor dem Monitor sitzen. Das Vivid-3D Gerät gibt es in vier verschiedenen Ausführungen mit unterschiedlichen Eigenschaften. Das kleinste kostet in USA unter 100 Dollar. Eine Deutschland-Einführung ist aber erst 1995 vorgesehen. Trotzdem können Sie bald Spiele im SRS-Verfahren genießen: Spectrum Holobyte wird den Sound im Spiel »Star Trek: The Next Generation« auf der CD im SRS-Verfahren codieren, so daß Sie auch ohne ein Vivid-3D-Gerät den Effekt hören.

▲ Hardware-Nonsens

Nach soviel ernsthaften Entwicklungen darf etwas aus der Kategorie Blödsinn nicht fehlen. Die Firma »New Input Technologies« bastelt an Verschönerungs-Kits für den Heimcomputer. Jedes Kit besteht aus fünf Elementen: Einer neuen Tastatur, einer Maus und einer Mausmatte, einer Diskettenbox und einer Schablone für den Monitor. Drei thematisch unterschiedliche Kits wurden auf der Messe vorgestellt: Das »Flintstones«-Set macht Ihren PC zum Steinzeit-Computer, mit dem »Next Generation«-Set geht es in die Zukunft und das »Nickolodeon«-Set basiert auf einem amerikanischen Kinder-Fernsehkanal und ist entsprechend schreiend bunt.

Witzige Details sorgen für herzhafte Lacher: So ist auf der Leertaste des Next-Generation-Keyboards der Spruch »Space – The Final Frontier« gedruckt. Ob man mit diesen Dingern aber arbeiten kann, steht auf einem anderen Blatt. Rund 300 Mark soll die Verschönerungsaktion kosten – aber da es auf den Tastaturen keine Umlaute gibt, sollten Käufer in Deutschland von den Kits verschont bleiben. **(bs)**



Yabbadabba-Tipp! Mit der Feuerstein-Tastatur wird Ihr PC in die Steinzeit versetzt; Diskettenbox, Maus und Co gibt es gleich dazu.

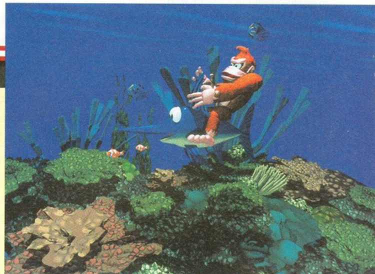
VIDEOSPIELE: BITTE MEHR BITS

Während sich Sega, Atari und 3DO die ganze CES lang stritten, wieviel Bits denn nur ihr System habe und wieviele Bits die Zukunft seien, zeigte Nintendo dieser Diskussion zu Recht die kalte Schulter. Nicht die Anzahl der Bits, sondern die Software seien das entscheidende bei jedem Videospiel, meinte Nintendo-USA-Boß Howard Lincoln auf der CES-Startschuß-Rede. Recht hatte er, denn trotz angeblicher »64 Bit« sah es am Atari-Jaguar-Stand sehr trostlos aus; von den Spielen konnte uns keines richtig überzeugen.

Nintendo arbeitet auch an einem 64-Bit-System, welches bisher mit »Project Reality« umschrieben wurde. Auf der CES wurde der neue Name enthüllt: »Ultra 64« soll es im Herbst 1995 heißen.

Während Lincoln diese Ankündigung machte und ein paar technische Daten herunterratterte, lief im Hintergrund ein perfekt animiertes Spiel mit einem Gorilla in einem Dschungel; jeder nahm an, eine Ultra 64-Demonstration zu sehen. Am Ende seiner Rede meinte Lincoln jedoch beiläufig: »Übrigens, was Sie da sehen, ist unser neues 16-Bit-Modul für das Super Nintendo-System«, was zu einigem »Aaah« und »Oooh« führte.

Das neue Modul namens »Donkey Kong Country« ist tatsächlich ein Meilenstein; die gesamte Grafik wurde auf einem Silicon-Graphics-Computer vorberechnet und in 4 MByte Modulspeicher gequetscht. Leider gab's von Nintendo nur gestellte Bildschirmfotos von der Ursprungs-Grafik, aber unser Bild zeigt Ihnen, wie das Modul stellenweise tatsächlich aussieht. Technisch wäre Donkey Kong Country auch auf jedem handelsüblichen 386er ohne weiteres möglich, denn die Grafik braucht gerade mal 256 Farben und besonders viel bewegt sich auch nicht. Mal sehen, wie die PC-Entwickler auf die neuen grafischen Techniken bei Nintendo reagieren.



Dies ist zwar eine Grafik eines Silicon-Graphics-Computers, aber das Super-Nintendo-Modul »Donkey Kong Country« sieht in weiten Teilen fast genauso gut aus.

Stimmt, mit OS/2 wäre ich schneller. Aber wozu hab' ich Köpfchen?

SPRINGER & JACOBY

Ja, wozu eigentlich?

Wer seine kleinen grauen Zellen richtig benutzt, hat schnell den Durchblick. Denn OS/2 macht mit 32 Bit nicht nur mehr Tempo, sondern steckt schon mit der Serienausstattung in Sachen *Multimedia* so manchen Besserwisser in die Tasche. Und ganz nebenbei: *OS/2, DOS und Windows* sind ein perfektes Team.

Die haben es drauf:

ESCOM

ComTech computersysteme

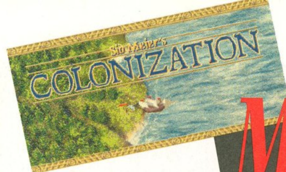
Informationen zu OS/2 gibt's bei IBM Direkt, Tel. 061 06/89 11 11, Fax 061 06/89 38 70. Oder beim nächsten Fachhändler.



Das 32-Bit Betriebssystem

Wer's drin hat, hat mehr drauf.

IBM



DAS NEUE Mei(st)erwerk



Preview: »Colonization«

Aktuell

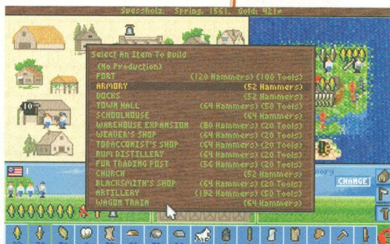
Mit »Civilization« sorgte Microprose-Designer Sid Meier für einen der beliebtesten Strategiespiel-Dauerbrenner. In die Fußstapfen dieses Bestsellers tritt in Kürze »Colonization«: Die Besiedlung Amerikas wird mit Handel, Taktik, Erforschung und anderen bewährten Zutaten kredenzt.

Mensch Meier, was hast Du uns warten lassen. Seit dem Erscheinen von »Civilization« vor knapp drei Jahren herrschte Funkstille. Sid Meier, der einige der populärsten Strategie-Klassiker von »Pirates« bis »Railroad Tycoon« designte, ließ es ruhig angehen und leistete sich einen bizarren 3DO-Abstecher mit dem Musikprogramm »CPU Bach«. Seine Hausfirma Microprose versuchte die Lücke verzweifelt mit PC-Updates seiner Hits zu überbrücken: »Pirates Gold«, »Railroad Tycoon Deluxe« und »Civilization/Windows« entpuppten sich als technisch dezent verbessert, boten aber nichts grundlegend Neues. Im Oktober soll mit »Colonization« endlich wieder ein neues Meier-Strategiespiel für den PC erscheinen.

Grafikstil, Bedienung und Aufgabe bei Sids jüngstem Projekt erinnern auf den ersten Blick stark an Civilization. Wie beim großen Vorbild kümmern Sie sich um den Aufbau einer Kolonie, bringen die Wirtschaft in Schwung, pflegen diplomatische Beziehungen zu den Nachbarn und müssen auch schon mal einen Krieg überstehen. Im Mittelpunkt steht die Entdeckung Amerikas: Wahlweise erforschen Sie den gesamten Kontinent mit realistischer Landverteilung oder lassen sich eine zufällig generierte neue Welt schnitzen.

Am Anfang sind alle Regionen auf der in vier Stufen zoombaren Landkarte dunkel – erst wenn Einheiten Ihres Volkes die unbekannten Gebiete bereisen, werden Umrisse sichtbar. Zu Spielbeginn wählt man noch eine von vier Nationen: Engländer, Holländer, Spanier und Franzosen haben je einen bestimmten Vorteil, der sich aus historischen Ereignissen ableitet.

Wenige Felder vor der Küste des neuen Kontinents beginnt das eigentliche Spiel: Man steuert das Land an, entläßt die erste Einheit Siedler und gründet am besten gleich eine Stadt. Sie bewegen eine Einheit nach der anderen; sind alle Bewegungspunkte verbraucht, wird die nächste Runde berechnet. Jeder Zug entspricht einem Vierteljahr Spielzeit. Das Schiff wird jetzt eingesetzt, um zwischen Europa und der neuen Welt zu pendeln. Dabei werden weitere Siedler und Ausrüstungsgegenstände aus der alten Heimat rübergebracht; im Gegenzug verscherbeln Sie Rohstoffe aus der Kolonie, um die Kasse aufzufüllen.



Unsere Stadt »Süßholz« floriert dank der ertragreichen Zuckerrohr-Ernte. Welche Erweiterung wollen wir als nächstes bauen?

Bildungsbürger schaffen besser

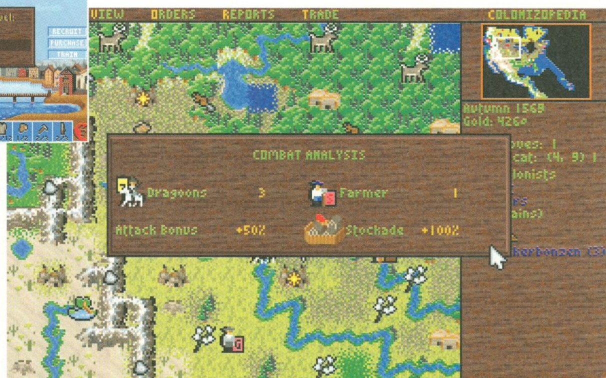
Klicken Sie eine Siedlung auf der Karte an, um ein detailliertes Stadtmenü zu erreichen. Hier legt man z.B. fest, welche Erweiterung als nächstes gebaut wird (Hafen, Lagerhaus, Schule, etc.). Im Gegensatz zu Civilization lassen sich Ihre Untertanen jetzt einzelnen Berufsgruppen zuordnen, die entsprechend effektiv ihre Tätigkeit ausüben. Spezialisierte Farmer, Fischer, Soldaten oder Jäger kann man auf viele Wege erhalten. Frische Siedler, die im europäi-



Freundliche Begrüßung durch einen weiteren Eingeborenenstamm, den wir entdeckt haben



Am Anfang pendeln Sie zwischen europäischer Heimat und neuer Welt, um Rohstoffe zu verkaufen und Siedler zu transportieren



Vor jedem Aufeinandertreffen zweier Einheiten werden die Vor- und Nachteile hochgerechnet

schen Heimathafen Schlange stehen, lassen sich (gegen entsprechende Bezahlung) für einen gewünschten Beruf trainieren. Manchmal hat man Glück und es drängen bereits ausgebildete Personen in die Kolonie. Beim Besuch von befreundeten Indianerdörfern bilden die Eingeborenen mitunter Ihre Siedler in einer bestimmten Fertigkeit aus.

Neue Kampf-Analyse

Indianer sind die ersten Nachbarn in Amerika und zunächst sehr freundlich eingestellt. Sie bringen Geschenke vorbei, rauchen gerne ein Friedenspfeifchen und lassen Sie in Ruhe siedeln. Im Spielverlauf können sich die Beziehungen verschlechtern, worauf Sie mit Ihren Entscheidungen wesentlichen Einfluß haben. Raubzüge von weißen Männern sind ebenso schädlich wie übermäßige Ausbreitung. Der Austausch von Talenten und reger Handel verbessert die Beziehungen hingegen. Politische, wirtschaftliche und militärische Entscheidungen müssen Sie auch im Umgang mit den drei anderen europäischen Nationen machen, die sich die neue Welt unter den Nagel reißen wollen. Herrscht in Europa gerade Krieg zwischen Ihrem Heimatland und einem anderen Volk, wirkt sich dies meist auch negativ auf die Rivalität in Amerika aus.

Für Kämpfe zwischen zwei befeindeten Einheiten gibt es einen neuen Service. Ist die Analyse-Option aktiviert, wird unmittelbar vor dem Schlagabtausch vorgerechnet, welche Angriffs- und Verteidigungsboni die beiden Kontrahenten wegen Terrain, Ausrüstung oder anderen Gründen haben. Der Ausgang wird so leichter nachvollziehbar.

Um sich routinemäßiges Abklappern immer wieder gleicher Stationen zu sparen, darf man neue Handelsrouten entwerfen. Der Fahrplangestaltung bei Railroad Tycoon nicht unähnlich, legen Sie fest, welche Stationen ein Wagen oder ein Schiff abklappern soll. Einfaches Beispiel: Abholen von Holz Siedlern in Stadt A, absetzen in Stadt B, wo eine Fabrik für die Weiterverarbeitung sorgt – und so weiter. Einmal angelegte Handelsrouten sorgen für automatischen Transport und lassen sich jederzeit wieder löschen oder editieren. Zahlreiche Statistiken über unsere einzelnen Städte, die Beziehungen zu anderen Völkern und die Wirtschaftsdaten sorgen dafür, daß Sie angesichts eines wachsenden Imperiums nicht den Überblick verlieren.

Ihr langfristiges Ziel ist die Unabhängigkeit der Kolonie. Um sie bekanntzugeben, muß Ihr Volk eine bestimmte Größe erreicht haben und darf nicht mehr auf Zufuhr aus Europa angewiesen sein. Die alte Heimat reagiert wenig begeistert auf die Separation.

Wer auch einen Unabhängigkeitskrieg übersteht, hat schließlich gewonnen. Eine Schlußabrechnung weist Ihnen einen festen Rang in der Bestenliste ein. Diese Faktoren vom Schwierigkeitsgrad bis zur Zahl der Einwohner wirken sich auf diese Wertung aus.

Der erste Eindruck ist vielversprechend: Colonization hängt sich deutlich an die Civilization-Erfolgsmasche ran und strahlt eine gewisse »Da weiß man, was man hat«-Heimeligkeit aus. Im Detail scheint es eine Reihe von interessanten neuen Ideen zu geben. Man darf gespannt sein, was Sid Meier bis zur Veröffentlichung des Programms noch alles einfallen wird. **(hl)**



COLONIZATION-FACTS

TYP: »Aufbau«-Strategiespiel
DESIGNER: Sid Meier, Brian Reynolds, Jeffery L. Briggs und Douglas Kaufman
HERSTELLER: Microprose
GEPLANTE VERÖFFENTLICHUNG: Oktober 1994
TECHNIK: Läuft unter DOS und unterstützt Standard-VGA-Grafik. Bescheidener Hardware-Hunger; ein kleiner 386er mit 1 MByte RAM tut's auch.
CD-ROM-UMSETZUNG: Wird folgen, aber ohne wesentliche Erweiterungen.
DEUTSCHE VERSION: Sowohl Handbuch als auch Bildschirmtexte werden übersetzt.
ZIELGRUPPE: Alle Civilization-Fans werden sich das Programm wohl ohnehin blind kaufen. Ansonsten: Jeder, der sich für leicht zugängliche Strategiespiele interessiert.





Wählen Sie bei der Betrachtung der Spielfeldkarte zwischen vier Zoom-Stufen



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Babs Schwaiger

REDAKTIONSASSISTENZ
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Gestaltung: Journalsatz GmbH
Bildquelle: Lucasfilm

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 790 46

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Britta Fiebig (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
International Sales: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION
Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei Schwend, 74523 Schwäbisch-Hall

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 66,50
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 56,00
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 91,50
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,–
Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Hitparade

PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS (DISKETTE)

Platz	Titel	(Vormonat) Hersteller
1	DIE SIEDLER	(–) Blue Byte
2	SIM CITY 2000	(1) Maxis
3	ANSTOSS	(2) Ascon
4	BATTLE ISLE II	(9) Blue Byte
5	T.F.X.	(3) Ocean
6	ULTIMA VIII: PAGAN	(5) Origin
7	X-WING	(13) LucasArts
8	UFO – ENEMY UNKNOWN	(20) Microprose
9	SAM & MAX HIT THE ROAD	(4) LucasArts
10	INDY CAR RACING	(8) Virgin/Papyrus
11	F-14 FLEET DEFENDER	(–) Microprose
12	FLIGHT SIMULATOR 5.0	(6) Microsoft
13	PRIVATEER	(14) Origin
14	PINBALL FANTASIES	(12) 21st Century
15	DAY OF THE TENTACLE	(7) LucasArts
16	AUFSCHWUNG OST	(10) Sunflowers
17	PACIFIC STRIKE	(16) Origin
18	SYNDICATE	(18) Bullfrog/Electronic Arts
19	DER PLANER	(–) Greenwood
20	1942 PACIFIC AIR WAR	(–) Microprose

Quelle: Media Control.

PC-VERKAUFSHITS (CD-ROM)

Platz	Titel	(Vormonat) Hersteller
1	REBEL ASSAULT	(1) LucasArts
2	BATTLE ISLE II	(2) Blue Byte
3	ULTIMA VIII: PAGAN	(5) Origin
4	DAY OF THE TENTACLE	(4) LucasArts
5	COMANCHE	(7) Novalogic
6	STRIKE COMMANDER	(6) Origin
7	T.F.X.	(3) Ocean
8	SAM & MAX	(–) LucasArts
9	MEGA RACE	(10) Software Toolworks
10	ANSTOSS WM-EDITION	(–) Ascon

Quelle: Media Control.

I WANT YOU

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 2 11 88 Ladenöffnungszeiten: Mon - Frei: 9.00 - 18.00 Uhr, Sam: 10.00 - 13.00 Uhr · Bergrather Str. 16 a · 52249 Eschweiler

LADENERÖFFNUNG IN ESCHWEILER: ANFANG AUGUST

SIMULATION / STRATEGIE

1990 - Die ´94 Erdition	**V**	**47,99**
1942 - Pacific Air War	**A**	**94,99**
Aces over Europe	V	79,99
Aces of the Deep	V	79,99*
Across the Rhine	V	94,99*
Airbus A 320 America	A	59,99
Arcade Pool	A	28,99*
Archon Ultra	V	79,99
Armored First	A	87,99*
Aufschwung Ost	V	67,99
Battle Isle 2	V	79,99
Break Thru	A	47,99*
Burning Steel 2 (Great Naval Battles 2)	E	67,99
Burning Steel 2	V	87,99*
Caribbean Disaster	V	79,99*
Carriers at War 2	E	79,99
Chartbreaker	V	67,99*
Christoph Kolumbus	V	79,99
Colonization	V	94,99
Comanche	V	87,99
Comanche Mission Disk 1	V	47,99
Com. over the Edge (Miss.Disk 2)	V	54,99
D - Day	A	67,99
Death or Glory	V	87,99*
Delta V	**E**	**67,99***
Der Patrizier	V	79,99
Der Planer	V	79,99
Der Planer Extra (Zusatzdiskette)	V	39,99
Die Siedler	V	77,99
Elite 2 - Frontier	A	67,99
Elite 3	V	79,99*
Empire DeLuxe	V	67,99
F 1	A	67,99
F-14 - Fleet Defender	A	94,99
Flugsimulator 5.0	V	134,99
FS5.0 Scenery Disk versch. ab..		47,99
FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschland je	V	39,99
Hanse - Die Expedition	**V**	**39,99**
Harpoon 2	**E**	**79,99**
Incredible Toons	V	74,99
Ishar 3	**A**	**79,99**
Mad TV	V	39,99
Master of Orion	A	94,99
Mechwarrior 2: The Clans	A	i. Vorb.
Overlord	A	79,99*
Pacific Strike	A	87,99
Pacific Strike Speech Pack	A	37,99
Penthouse Hot Num. Deluxe	V	59,99
Pinball Dreams	A	59,99
Pinball Dreams 2	A	35,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pirates Gold	V	89,99
Pizza Connection	**V**	**84,99**
Privateer + Speech Acc. Pack	A	87,99
Privateer Sp. Operations 1	A	37,99
Quarter Pole	V	67,99
Rings of the Medusa Gold	**V**	**79,99**
S. U. B.	V	67,99*
Sim City DeLuxe	A	79,99
(Sim City incl. Arch. 1 und Terrain Editor)		
Sim City 2000	V	87,99
Sim City 2000 Scenario 1	E	35,99
Skat ´92	V	59,99
SSN-21 Seawolf	**V**	**79,99**
Strike Com. Speech Pack	A	35,99
Strike Com.Tactical Op. 1	A	37,99
Strike Commander	A	87,99
Subwar 2050	A	94,99
Subwar 2050 Mission Disk	A	47,99*
Syndicate + Data Disk	V	79,99
T. F. X.	A	87,99
Theme Park	**V**	**74,99**
UFO Enemy Unknown	V	94,99
Victory at Sea	E	79,99*
Warlords 2	E	79,99
Warlords 2 Scenario Builder	E	69,99
Werewolf KA 50	A	67,99*
Wing Armada	**A**	**69,99**
Wings of Glory	V	i. Vorb.
World War 2 - Battles of the S. P.	A	74,99
WC DeLuxe (WC1+Se.1&2)	A	87,99
WC 2 inkl. Speech Pack	V	67,99
X - Wing	A	87,99
X - Wing Upgrade Kit	V	54,99
X - Wing Miss. 2 (B - Wing)	V	39,99
Zeppelin - Giants of the Sky	V	77,99

ROLLENSPIELE/ADVENTURES

Al-Qadim - The Genie´s Curse	V	79,99*
Alone in the Dark 2	V	87,99
Bazooka Sue	V	87,99*
Beneath a Steel Sky **(ANGEBOT)**	V	59,99
Bloodnet	A	87,99*
Bloodstone	A	59,99
Daemonsgate	A	59,99*
Dark Sun - Shattered Lands	V	79,99
Das schw. Auge (Schicksalsklinge)	V	79,99
Das schw. Auge 2 (Sternenschweif)	V	79,99*
Day of the Tentacle (Man.Man. 2)	V	87,99
Der Clou	**V**	**79,99**
Dune 2	V	59,99
Durch die Wüste	V	i. Vorb.*
Erben der Erde	**V**	**79,99**
Eye of Beholder 3	V	79,99
Fantasy Empires	V	79,99
Flashback	V	67,99
Hand of Fate (Kyrandia 2)	V	74,99
Höhlenwelt	V	i. Vorb.*
Inca 2 - Wiracocha	V	87,99
Indiana Jones 4 **(ANGEBOT)**	V	47,99
Inherit The Earth - Quest for the Orb	E	67,99
Lands of Lore	V	59,99
Leisure Suit Larry 6	V	74,99

Might and Magic 5	V	87,99
Monkey Island 1 **(ANGEBOT)**	V	35,99
Monkey Island 2 **(ANGEBOT)**	V	47,99
Police Quest 4	V	67,99
Quest for Glory 4	V	67,99*
Ravenloft	E	79,99
Robinson´s Requiem	**V**	**59,99**
Sam & Max	V	84,99
Space Quest 5	V	67,99
Star Trek 2 Judgement Rites	**V**	**87,99**
Stronghold	V	79,99
System Shock	V	79,99*
The Blue and the Gray	V	67,99
The Elder Scrolls - Arena	E	67,99
Ultima 7 Teil 2: Serpent Isle	A	79,99
Ultima 8 - Pagan	V	87,99
Ultima 8 - Pag. Speech Pack	V	37,99
Ultima Underworld 2	A	74,99
Unlimeted Adventures	V	79,99

KIDS SOFTWARE (AUCH FÜR ERWACHSENE)

Peter Pan	**V**	**67,99**
Scooters Zauberschloß	**V**	**67,99**
Spelunx	E	69,99*
Teddy´s Big Day	E	47,99*
Teddy The Brave	A	47,99*

SPIELESAMMLUNGEN

Award Winners Gold	A	67,99
(Elite Plus, Jimmy White Snooker, Sensible Soccer, Zool)		
Big Four	V	59,99
(Boxing Manager, Hannibal, Hill Street Blues, Squash)		
Classic Power Compilation	V	79,99
(Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)		
Combat Classics 2	A	67,99
(F19 St.Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)		
Dreamlands	A	54,99
(Ishar, Storm Master, Transarctica)		
Fantastic Worlds	A	79,99
(Pirates, Populous, Realms, Wonderland)		
Kind of Magic 4	V	67,99
(Dynatech, Elysium, USS John Young)		
Lords of Power	V	79,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)		
Lucas Arts Classic Sim.	**A**	**79,99**
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)		

ACTION/GESCHICKLICHKEIT

Alien Breed	A	54,99
Battletoad	A	59,99*
Body Blows	A	54,99
Cannon Fodder	V	59,99
Chaos Engine	A	54,99*
Cool Spot	A	54,99*
Corridor 7	**A**	**35,99**
Dangerous Streets	A	47,99*
Desert Strike	E	74,99*
Diggers	V	67,99
Fire and Ice	A	54,99
Fury of the Furries	A	59,99
Goblins 3	V	79,99
In Extremis	A	67,99
Krusty´s Fun House (Simpsons)	A	54,99
Last Action Hero	**A**	**54,99**
Lemmings 2 - The Tribbes	A	79,99
Xmas Lemmings	A	35,99
Lollypop	A	74,99*
Micro Machines	A	59,99*
Oscar	A	54,99
Overdrive	A	54,99*
Oxyd magnum	V	47,99
Prince of Persia 2	A	67,99
Sabre Team	V	79,99
Street Fighter 2	A	59,99
Strike Squad	A	87,99
Superfrog	A	54,99*
Theatre of Death	A	67,99
The Chaos Engine	A	54,99*
Tubular Worlds	A	67,99
Turrican 2	A	67,99*
Unnatural Selection	**A**	**67,99**

SPORT & SPORT-SIMULATION

Anstoss	V	67,99
Anstoss World Cup Edition	**V**	**54,99**
Arcade Pool	A	28,99*
Bundesliga Man. Prof. 2.0	V	67,99
Bundesliga Man. 3 Hattrick	V	94,99*
Crazy Sports Football	A	67,99
FIFA International Soccer	**V**	**69,99**
Front P. Sp. Football Pro´93	E	67,99
Goal! ("Kick off" Dini) **(ANGEBOT)**	V	29,99
Hattrick!	V	77,99*
Indy Car Racing	V	49,99
Indy Car Racing Tracks	**A**	**28,99**
International Sensible Soccer	**V**	**35,99**
J. Connors Great Courts 2	A	24,99
Jordan in Flight	A	74,99
Kick Off 3	**V**	**59,99**
Links	A	32,99
Links 386 Pro **(ANGEBOT)**	A	79,99
Links Data Disk für 386 Pro je	E	45,99
Links Data Castle Pines	E	45,99
Lothar Matthäus Fußball	A	67,99
Lotus 3- The Ultimate Chal.	A	59,99
NFL Coaches Club Football	A	79,99
Ryder Cup Golf	A	67,99
Winter Olympics	A	67,99
World Cup USA ´94	**V**	**59,99**
World Tennis Championship	**A**	**35,99**

Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung

IBM/PC CD-ROM

10 Jahre Interplay Anthologie	A	89,99
(10 verschiedene Titel)		
11th Hour	A	134,99*
A Hard Day´s Night (Beatles)	E	67,99
A 320 Airbus	V	69,99
Aces of the Deep	V	79,99*
Aegis: Guardian of the Fleet	**E**	**79,99**
Alone in the Dark	V	94,99
Al Qadim - The Genie´s Curse	V	67,99*
Anstoss inkl. World Cup Edition	**V**	**84,99**
Archon Ultra	V	67,99
BAT 2 - Coshan Conspiracy	V	79,99*
Battle Chess 1 SVGA	A	94,99
Battle Isle 2	V	84,99
Battle Isle 2 Scenario CD	**V**	**47,99**
Beneath a Steel Sky	**V**	**109,99**
Bioforge	V	i. Vorb.
Black Line Vol. 1	V	54,99
(Space Max, Tiebreak, Transworld)		
Black Line Vol. 2	V	54,99
(Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rollin Ronny, Sarakon)		
Bloodnet	A	87,99*
Burning Steel Compilation	V	87,99
Burntime	V	79,99
Caribbean Disaster	V	87,99*
Chessmaster 4000 Turbo	A	67,99*
Civilization + Rail. Tycoon Del.	**V**	**69,99**
Classic Flight Simulations	A	59,99
(Air Warrior, F-14 Tomcar, F-15 Strike Eagle 2 + Operation Desert Storm Scenarios)		
Comanche Compilation	V	94,99
Conspiracy	V	94,99
Core Super Games	V	67,99
(Curse of Enchantia, Heimdall, Thunderhawk)		
Critical Path	V	99,99
Cyber Race	V	87,99
Dark Sun	V	79,99
Das schw. Auge (Schicksalsklinge)	V	67,99
Das schw. Auge 2 (Sternenschweif)	V	i. Vorb.
Day of the Tentacle (Man.Man. 2)	V	94,99
Der Clou	**V**	**79,99**
Der Patrizier	V	87,99
Der Planer (inkl. Zusatzdisk)	V	87,99
Der Rasenmäher Mann	A	87,99
Diggers	V	67,99
Dracula Unleashed	A	89,99
Dragon Lore - The Legend Begins	V	67,99*
Dragonsphere	A	87,99
Dungeon Hack	E	67,99
Elite 2 - Frontier	V	67,99
Empire DeLuxe	V	67,99
Erben der Erde	V	79,99*
Eye of Beholder Trilogy	V	87,99
Eye of the Storm	V	79,99
F 1	**A**	**67,99**
Falcon Gold	A	94,99*
Fantasy Empires	**V**	**67,99**
FIFA International Soccer	V	94,99*
Form. 1 Grand Prix + D. L. Golf	**V**	**69,99**
Gabriel Knight	V	79,99
Gateway 2: The Homeworld	E	67,99
Goblins 3	V	99,99
Golden 7	A	94,99
(Great Courts 2, Heart of China, King´s Quest 5, Leisure Suit Larry 5, Red Baron, Sargon 5, Shanghai 2)		
Gunship 2000 inkl. Scenario Disk	**A**	**69,99**
Hand of Fate (Kyrandia 2)	V	109,99
Hannibal + 200 Shareware	V	59,99
Hattrick	V	87,99*
Herbert Grönemeyer CHAOS	V	35,99
Hits for Six - Vol. 6 - 9 je	A	54,99
Historyline 1914 - 1918	V	59,99
Inca	V	114,99
Inca 2 - Wiracocha	V	114,99
Inferno	A	94,99*
Innocent until caught	V	59,99
Iron Helix (benötigt SVGA)	A	79,99
Ishar 3	E	79,99*
Jack Nicklaus Signature Edition	**A**	**39,99**
Jurassic Park (Dino Park)	A	67,99
Kick Off 3	V	59,99*
Kind of Magic 4	V	49,99*
(Dynatech, Elysium, USS John Young)		
Kings Quest 5	A	79,99
Kings Quest 6	A	87,99
Labyrinth of Time	E	74,99
Lands of Lore	A	94,99
Leisure Suit Larry 6	V	67,99*
Lei. Suit Larry Collection (1 - 5)	V	79,99*
Lemmings 1 Doublepack	V	67,99
Lemmings 2 - The Tribbes	A	59,99*
Litil Divil	**A**	**79,99**
Lollypop	A	67,99*
Lost in Time	V	87,99
Lucas Arts Classic Adventures	**V**	**99,99**
(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKraken)		
Lucas Arts Classic Sim.	**A**	**79,99**
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)		
Mad Dog 2 - The Lost Gold	**E**	**84,99**
Mad News	V	87,99*
Mega Race	A	67,99
Microcosm	A	109,99
Might & Magic Trilogie	V	87,99
(Might & Magic 3, 4 und 5)		
Myst	A	119,99
NHL Hockey ´95	A	i.Vorb.*
Nomad	A	59,99
Outpost	**A**	**87,99***
Phantasmagoria	V	i. Vorb.
Pinball Dreams Deluxe (inkl. Data)	A	74,99*
Police Quest 4	V	79,99*
Privateer (inkl. Speech Pack)	A	99,99*
Quantum Gate	E	99,99

Quest for Glory 4	V	79,99*
Ravenloft	V	67,99*
Rebel Assault	V	79,99
Rings of the Medusa Gold	**V**	**69,99**
Sam & Max hit the road	A	87,99
Sam & Max hit the road	V	94,99*
Shadowcaster	A	94,99
Sherlock Holmes - Lost Files	V	94,99*
Space Hulk	**V**	**94,99**
Space Quest Collection (1 - 5)	A	87,99*
Spellcasting Party Pak	E	67,99
(101: Sorcerers get all the girls, 201: Sorc.´s Appliance, 301: Spring Ball)		
SSN Seawolf	**V**	**79,99**
Star Control 1 & 2	A	39,99*
Starlord	V	94,99
Star Trek: 25th Anniversary	**E**	**87,99**
Star Trek: Next Generation	V	i. Vorb.
Strike Commander (+ Tact. Op. 1)	A	87,99
Stronghold	V	79,99
Subwar 2050	V	94,99*
Syndicate Plus (inkl. Data)	V	94,99
T. F. X.	A	94,99
Teddy´s Big Day	E	54,99*
Teddy The Brave	A	54,99*
The 7th Guests	A	94,99
The Games Compendium	A	35,99
(Summer Challenge, Winter Challenge)		
The Greatest	A	47,99
(Dune 1, Lure of Temptress, Shuttle)		
The Horde	E	79,99
The Journeyman Project	V	67,99
Theme Park	**V**	**74,99**
Tornado (+Miss. Desert Storm)	A	94,99
Turrican 2	A	59,99*
UFO - Enemy Unknown	V	94,99
Ultima 7 Bundle	A	94,99
(Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)		
Ultima 8 - Pagan (inkl. Speech)	V	99,99
Ultima Underworld 1 & 2	E	87,99
Under a Killing Moon	V	109,99*
Who shot Johnny Rock	E	94,99
Wild Blue Yonder	A	67,99*
Wings of Glory	V	94,99*
Winter Olympics	A	72,99
Winter Super Sports	A	54,99
Wizardry 6 + 7	V	87,99
Wolfpack	V	67,99
World Cup USA ´94	**V**	**59,99**
World Cup Year ´94	**A**	**67,99**
Wrath of the God	E	114,99

JOYSTICKS-HARDWARE-ZUBEHÖR

Gravis		
schwarz		74,99
Analog Pro		79,99
Game Pad		48,99
Eliminator Game-Card		69,99
Thrustmaster		
Flight Control		159,99
Flight Control Pro		279,99
Weapon Control		259,99
Ruder Pedals		279,99
Game Card		69,99
Formular T1 Lenkrad		319,99
Competition Pro		
Mini transparent, incl. 3,5" Box		58,99
Manix Deck, grau		69,99
Stand.,transparent anschlußfertig		58,99
Flightstick PRO		139,99
FlightMAX		**64,99**
Tecno		
Pro HAWK TP 123		29,99
Pro HAWK TP 189		24,99
PC Mouse TP 170		29,99
Smart Card TP 113		29,99
CD-ROM Laufwerk Mitsumi FX001 D		**299,99**
Doublespeed/Multisession / anschlußfertig / inkl. Controller		
CD-ROM Laufwerk		
AZTECH CDA 268-01 A		**299,99**
Doublespeed 300KB/sec. / Photo-CD-Kompatibel / Multisession / MDR Technologie / Vollwe MPC Level 2 Standard		
Soundkarten		
Soundblaster SB 16		369,99
Soundblaster SB 16 ASP		469,99
Sound Galaxy BX II		119,99
Sound Galaxy Pro 16 Basic		269,99
Sound Galaxy Pro 16 Extra		359,99
Orchid Game Wave		349,99
Orchid Sound Wave inkl. Boxen		499,99
Leerdisketten - formatiert		
3,5" HD	10 Stck.	9,99
3,5" HD	50 Stck.	44,99
Streamer Band 2120 -	120 MB.	34,99

Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

Tie Fighter
DM 79,99
deutsche Anleitung

The Hidden Below
CD-Rom - DM 64,99
deutsche Version

Mad News
DM 74,99
deutsche Version

Bundesliga Manager
3 Hattrick - DM 87,99
deutsche Version

VERSAND 99 GmbH, Mon - Frei: 9.00 - 18.00 Uhr, Sam: 10.00 -13.00 Uhr

SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör**.

Tel. (0 24 03) 2 11 88 · Fax (0 24 03) 3 53 51

STELL' DEN EQUALIZER LEISER

Wer seinen PC aufrüstet, will auch mehr Power in den Sound bringen. Gleich mehrere Firmen bieten jetzt nahezu baugleiche Equalizer an, die genau die Größe eines 3,5-Zoll-Laufwerks haben und damit bequem in die meisten PCs eingebaut werden können. Im Bild sehen Sie das Modell der Firma Platinum Sound, baugleich nur mit schwarzer Blende gibt es auch eine Alternative von Hamo, Viersen. Für etwa 150 Mark erhalten Sie den 7-Band Equalizer mit getrennten Reglern für die Lautstärke links und rechts und allen notwendigen Kabeln.



Im praktischen 3,5-Zoll-Laufwerksformat präsentiert sich dieser Equalizer der Firma Platinum Sound

Der Anschluß an Soundkarte, CD-ROM und Co. ist allerdings nicht ganz einfach, da man erst den Kabel- und Steckersalat durchblicken muß. Angeblich liefert der Equalizer satte 60 Watt, was aber Ihr PC-Netzteil ziemlich belasten würde. Die Geräte sind im Computer-Fachhandel erhältlich.

THEME PARK IM NETZ

Wo ist der Netzwerk-Modus in »Theme Park«? Electronic Arts hat sich entschlossen, den Modus nicht im Handbuch zu erwähnen und leugnete bisher auch am Telefon die Existenz dieser Option. Dabei ist sie in allen ausgelieferten Spielen enthalten. Bullfrog, die Programmierer des Spiels, verraten Ihnen gerne, wie es geht.

Wer den Netzwerk-Modus ausprobieren will, benötigt ein Netz mit »NetBIOS«-Treiber (mit anderen Treibern geht es nicht!). Dann starten alle Spieler Theme Park auf ihrer lokalen Festplatte mit dem Kommando

main -mX

wobei für das große X die Zahl der Spieler eingesetzt wird. Bei drei Personen im Netz also »main -m3«. Jetzt können Sie gegeneinander antreten.

MIRO MACHT KRACH

Bisher hat die Firma Miro sich mit Grafikkarten und Monitoren bemerkbar gemacht; jetzt schlägt man mit der ersten Soundkarte Krach. Die noch unbenannte Karte kommt völlig ohne Jumper aus und wird nur per Software, die keinerlei DOS-Speicher verbraucht, auf IRQ, DMA und Co. eingestellt. Das Board enthält einen OPL4-Chip und ist Soundblaster- sowie Soundblaster Pro-kompatibel. Die Wavetable-Synthese des OPL4 ist aber zur Zeit nur über einen Windows-Treiber ansprechbar und damit für Spiele noch nutzlos.



Mixer mit sieben Kanälen, gleichzeitig aufnehmen und wiedergeben, OPL4-Wavetable-Sound: Miros erste Soundkarte bietet ungewöhnliche Features.

Die Karte kann als eine der Ersten gleichzeitig Samples aufnehmen und wiedergeben. Ein eigens entwickelter 7-Kanal-Mixer sorgt dafür, daß Sie mehr Audioquellen als üblich zum Digitalisieren anschließen können. Auch an CD-ROM-Interfaces wurde gedacht: Laufwerke im Panasonic-, Sony-, Mitsumi- und brandneuen IDE-Standard lassen sich anschließen. Sogar die passenden CD-Audio-In-Stecker für die gängigen Laufwerke wurden nicht vergessen. Ein dickes Softwarepaket inklusive des Sequencers »Ballade Light« macht die Soundkarte zum Preis von knapp 400 Mark sofort einsatzfähig.

JOYSOFT WÜHLT TIEF

Eigentlich ist die Firma Joysoft aus Köln »nur« ein Spielehändler, aber um einige alte Klassiker wiederzubeleben, wühlten die Mitarbeiter tief in ihren Archiven. Mit der »Joysoft Classics Volume 1« erhält man für runde 80 Mark nicht nur ein CD-ROM mit »Railroad Tycoon«, sondern auch vier längst vergriffene Spiele von Cinemaware, darunter »Defender of the Crown« und das Riesenameisen-Spektakel »It came from the Desert«. Den Klassiker-Status sieht man nicht zuletzt daran, daß einer der Titel nur in CGA-Grafik über den Monitor flimmert. Diese witzig zusammengestellte Compilation gibt es exklusiv bei Joysoft in Köln.



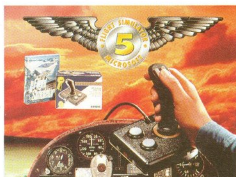
Spielesammlung für Nostalgiker

KURZ & BÜNDIG

+++ Bruderschaft der Riesen: Microsoft und Disney haben sich für einige Lernprogramme zusammengetan. Zu Weihnachten soll es mit »Mickeys Karneval« für Windows losgehen.
+++ Nach diversen Pop-Stars geht's jetzt auch an die Film-Idole. Clint Eastwood hat einem CD-ROM zugestimmt, das seine Karriere vom Darsteller in Italo-Western bis zum Oscar-Regisseur von »Unforgiven« darstellt. Termin: Sommer 1995. Ebenfalls in Arbeit: Eine »Muppets«-CD mit Kermit + Miss Piggy.
+++ Die Firma Plextor hat ein Quadraspeed-Laufwerk zum Einbau in PCs entwickelt. Bisherige CD-ROMs mit vierfacher Umdrehungsgeschwindigkeit konnten wegen Temperatur-Problemen nur extern betrieben werden. Der Preis: ca. 1500 Mark.
+++ Intel will den Pentium um jeden Preis durchsetzen: DX4-Chips werden knapper, während die Preise für kleine Pentiums massiv gesenkt werden sollen. Nächstes Jahr sollen DX4-Chips dann die DX2-Serien ersetzen und der neue Einsteiger-Prozessor werden, während Pentium-Maschinen weniger kosten sollen als heute High-End-486er.
+++ Vorsicht vor dem Programm »CD-IT«, welches vorgibt, aus jedem CD-ROM einen CD-Recorder machen zu können, mit dem man selber CDs brennen kann: Es handelt sich um einen bösen Scherz, der die Festplatte radikal löscht. »CD-IT« ist in einigen Mailboxen aufgetaucht und sollte von den Sysops sofort entfernt werden.

GRAVIS FLIEGT HOCH

Joysticks und Flugsimulationen sind wie Brot und Butter: Eins braucht das andere. Deswegen haben sich Microsoft und Gravis zusammengetan und bieten in einem speziellen Bundle den bekannten »Gravis Analog«-Joystick zusammen mit »Flight Simulator 5.0« an. Mit einem Preis von knapp unter 200 Mark ist das Ganze ein günstiges Schnäppchen für alle Flugsimulations-Enthusiasten. Neben diesem »Flight Pac« betitelten Paket gibt es noch die »Flight Pac Pro«-Variante, die ein paar Mark mehr kosten soll, dafür aber auch den »Gravis Analog Pro« enthält, der zusätzliche Feuerknöpfe und eine Schubregelung besitzt.



Up and away... Gravis und Microsoft bieten Joystick und Flight Simulator in einem preiswerten Paket an

SIM SAMMLUNG

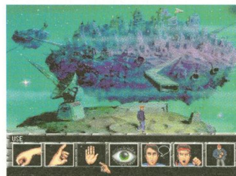
Wer SimCity nachmacht oder verfälscht... Offensichtlich hat Maxis Angst vor Clones, denn alle Käufer des »SimClassics«-Pakets, welches »SimCity«, »SimLife« und »SimAnt« enthält, erhalten ein »Certificate of Authencity«, welches Ihnen die Echtheit der Programme mit Unterschrift bestätigt. Nicht nur das, die »SimCity«-Version in der Packung enthält auch bisher unveröffentlichte Bonus-Grafiken.

Die Compilation mit allen drei Programmen soll ca. 130 Mark kosten und wird alleine wegen des Gewichts der drei dicken Handbücher in jedem Geschäft gebührend auffallen.

WENIGE UNIVERSEN SPÄTER...

Die Engländer von Core Design haben sich von ihrem letzten Adventure-Flop »Curse of Enchantia« nicht beeindrucken lassen und probieren es ein zweites Mal. »Universe« heißt das Spiel, in dem es einen gewissen Boris Verne (weder mit unserem Boris Schneider noch mit Jules Verne verwandt) in eine andere Dimension verschlägt. Bevor der Gute wieder nach Hause darf, muß er eine Gefahr für unser ganzes Universum entschärfen.

Das Icon-gesteuerte Adventure hat angeblich über 500 Animations-Phasen für den Hauptdarsteller und wird sowohl auf CD-ROM wie auf Diskette erscheinen. Eine deutsche Version ist noch nicht geplant.



Welches Universum ist das denn schon wieder? Dimensionsspringer Boris Verne hat sich ein wenig im Weltall verlaufen.

DAS SPIEL ZUM FILM ZUM SPIEL

Michael Crichton, Autor von »Jurassic Park«, kennt sich auch mit Computern gut aus. 1987 schrieb er sogar ein Computerspiel namens »Amazon«. In dem Grafikadventure übernahm der Spieler die Rolle eines Agenten, der herausfinden muß, was mit einer Forschungsstation im Dschungel passiert ist. Der Titel der Firma »Trillium«, die sich später in »Tellarium« umbenannte, leitete eine Reihe von Buch-Adaptionen (»Fahrenheit 451«, »Rendezvous with Rama«) ein, nach zwei Jahren war die Firma aber leider schon wieder von der Bildfläche verschwunden.

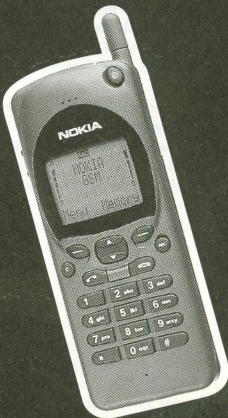
Michael Crichton machte kurzerhand aus der Story des Spiels einen Roman namens »Congo«. An diesem hat nun Amblin Entertainment, die Firma von Steven Spielberg, die Rechte gekauft. Das Team, welches den Spinnenthriller »Arachnophobia« drehte, hat vor wenigen Wochen mit den Arbeiten an Congo begonnen. Und da schließt sich dann der Kreis: Paramount Interactive wird ein CD-ROM-Spiel zum Film produzieren, an dem jüngsten Gerüchten nach Michael Crichton aktiv beteiligt ist. Solange er nicht noch ein Dino-ROM programmiert... (bs)

IN EIGENER SACHE

Der DMV-Verlag hat seinen Firmensitz in Poing bei München. In der Nähe von München ist auch eine Firma namens »DMV Marketing + Vertriebs GmbH« angesiedelt, die aber nichts mit uns zu tun hat. Die Kollegen beim »anderen« DMV werden inzwischen tagtäglich mit Anrufen überschüttet, die eigentlich für uns gedacht sind. Bitte beachten Sie deswegen folgende Regeln, wenn Sie mit unserer Redaktion Kontakt aufnehmen wollen.

Unsere Anschrift lautet: PC Player, DMV Verlag, Gruber Str. 46a, 85586 Poing. Unsere Telefonnummer: 08121-7690. Bitte beachten Sie: Die Redaktion kann keine Fragen zu Spielen am Telefon beantworten. Am bequemsten ist die Redaktion per E-Mail zu erreichen. Wenn Ihre Mailbox einen Internet-Anschluß hat, senden Sie die Mail an »71333.2206@compuserve.com«. Ist Ihre Mailbox an das Fido-Netz angeschlossen, erreichen Sie uns unter der Adresse »2:2490/1581«. Haben Sie einen Compuserve-Account, erreichen Sie uns unter »71333,2206«.

Bitte senden Sie Tips und Tricks nur per Post und soweit möglich als Datei auf Diskette. Tips und Tricks, die per E-Mail eingehen, werden nicht berücksichtigt. Wenn Sie Fragen zum Abonnement haben oder einzelne Hefte nachbestellen wollen, wenden Sie sich bitte nicht an die Redaktion, sondern an den Abo-Service der Firma CSJ unter der Telefonnummer 089 / 20 24 02 50.



HALBES SPIEL F

Beim Sierra-Strategiespiel »Outpost« sind angekündigte Features nicht im Programm enthalten. Bruce Balfour, Designer und Projektleiter von Outpost, stand uns Rede und Antwort.

Bei der Veröffentlichung von »Outpost« wurden die hohen Erwartungen arg erschüttert: Viele spielerischen Details, die Sierra im Handbuch noch ausführlich beschreibt, sind schlichtweg entfallen. Die Käufer werden jetzt auf eine demnächst erscheinende »Upgrade-Disk« vertröstet. Muß das sein? PC Player-Redakteur Jörg Langer diskutierte mit Outpost-Designer Bruce Balfour.

JÖRG: Bruce, immer mehr Computerspiele sind voller Fehler, wenn sie veröffentlicht werden. Es heißt zwar, daß hundertprozentig fehlerfreie Programme gar nicht möglich sind, aber gerade für den Käufer ist es sehr ärgerlich, ein gekauftes Programm erst durch Patches lauffähig zu bekommen.

BRUCE: Das trifft für viele Spiele zu. Ein Grund dafür ist die unterschiedliche Hardware beim Kunden: Es ist fast unmöglich, fehlerfreie Programme für eine solche Vielfalt an Systemen zu entwickeln. Wir haben mit dem Testen von Outpost sechs Monate vor der Veröffentlichung angefangen und ich glaube, daß es sehr wenige Fehler enthält.

JÖRG: Also, logische Fehler kann ich zuhauf entdecken: Schüler sterben lieber, als daß sie lebenserhaltende Systeme bedienen. Man rügt mich wegen Stromausfällen und weil ich die Nahrungsversorgung der Kolonie vernachlässige – dabei habe ich gerade erst den »Seed Lander« auf dem Planeten abgesetzt. Säuglinge pflanzen sich munter fort, und bei einer verbliebenen Bevölkerung von zwei Siedlern werde ich noch zum Zeitungsinterview geladen.

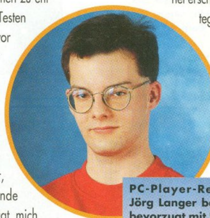
BRUCE: Ich kannte viele Studenten, die lieber gestorben wären, als mit dem Lernen aufzuhören, aber das hat nichts mit Outpost zu tun. Die Kolonisten sichern sich durch hochentwickelte Technik das Überleben in einer feindlichen Umgebung. Den Umgang mit der Technik müssen Sie aber erstmal beigebracht bekommen. Würdest Du Dich der Herzoperation durch einen Zwölfjährigen unterziehen? Wenn die Kolonisten verhungern, sterben zunächst die Alten, so daß die Jungen überleben können. Da der Zeitungsmacher der letzte ist, der die Kolonie verläßt, kann er Dich natürlich interviewen. Daß Du per News den Fehlschlag Deiner Kolonie mitgeteilt bekommst, mag zwar nicht ganz realistisch sein, aber es macht Outpost spielbarer.

JÖRG: Da wir gerade beim Nachwuchs sind: Im »Readme«-File zu Outpost schreibst Du, daß es an der Zeit war, Dein elektronisches Kind aus dem elterlichen Haus zu werfen. Glaubst Du wirklich, daß Outpost schon »erwachsen« ist?

BRUCE: Ja, das glaube ich. Es stimmt allerdings, daß wir kritisiert wurden, weil wir das Spiel ohne einige Features veröffentlicht haben, die dafür gedacht waren, aber diese waren größtenteils kosmetischer Natur. Da jedoch der Käufer diese Features erwartet hat, werden wir sie allen registrierten Benutzern zur Verfügung stellen, und zwar vollkommen kostenlos. Das Upgrade wird in etwa 3 Monaten erhältlich sein.

JÖRG: Schon Monate vor der Veröffentlichung gab es Anzeigen und Previews zu Outpost, Wochen vorher erschien in den USA der »Official Strategy Guide«. Wurde der Druck auf Dein Team zu groß, oder mußte Sierra aus finanziellen Gründen raus mit dem Spiel?

BRUCE: Der Strategieführer wurde nicht von Sierra herausgebracht, sondern von Prima Publishing, nach deren Zeitplan. Der einzige Faktor in unserer Entscheidung, Outpost zu veröffentlichen, war folgender: Das Spiel war fertig.



PC-Player-Redakteur Jörg Langer befaßt sich bevorzugt mit Strategiespielen. Er ist sichtlich grimmig, weil beim überstürzt veröffentlichten Outpost wichtige Spielelemente fehlen.

JÖRG: Ich halte Outpost in der jetzigen Form keinesfalls für fertig. Die Rebellen sind nur dazu gut, irgendwann zur eigenen Kolonie überzulaufen, und dabei hinterlassen sie eine völlig verkorkste Siedlung. Es gibt also keine Gegner.

BRUCE: Outpost ist eine strategische Simulation, die auf NASA-Forschungen basiert. Der Spielinhalt besteht darin, das Überleben der Menschheit in einer feindlichen Umwelt zu sichern. Was die Gegner anbelangt: Wir hätten gefährliche, blutsaugende Aliens einbauen können. Aber ich versichere Dir, daß dies dann nichts mehr mit dem momentanen Forschungsstand zu tun gehabt hätte, was es da draußen im All gibt.

JÖRG: Ich sehe nur, daß es eine Rebellenkolonie gibt, mit der man rein gar nichts anfangen kann: keine Auseinandersetzungen, kein Handel, keine Diplomatie.

BRUCE: Mal ehrlich, fehlen Dir Handel und Diplomatie wirklich, oder vermißt Du sie nur, weil sie im Handbuch erwähnt werden? Meiner Meinung nach vermissen die Spieler die nicht enthaltenen, sekundären Elemente nur, weil sie schon vorher davon wußten.

JÖRG: Man würde die meisten der versprochenen Features auch vermissen, ohne vorher von ihnen gehört zu haben. Ein Beispiel: Meine Minen produzieren Erz, das zum Schmelzofen der Kolonie transportiert werden muß. Da es aber keinerlei herumfahrender Wagen oder Züge gibt, sehe ich nicht, ob und wie das Erz befördert wird. Auch viele andere Sachen kann ich nicht überprüfen, z.B., woran meine Kolonisten eigentlich sterben.

BRUCE: Wenn es je zu dem in Outpost beschriebenen Szenario kommen sollte, werden die wenigen Überlebenden der Erde auf ihrem neuen Planeten sicherlich keinen Informationsstand vorfinden, der sie zu einem netten Hotel schickt. Die Strategie besteht ja gerade darin, verschiedene Dinge auszuprobieren und mit der Situation klarzukommen.

JÖRG: Auf der Packungsrückseite ist ein Bildschirmfoto, auf dem Straßen zu sehen sind. Es gibt aber in Outpost keine Straßen, und auch keine Einschienenbahnen, obwohl sie im Handbuch beschrieben werden. Dort ist auch über Handel und Diplomatie mit anderen Kolonien zu lesen. Nicht zu vergessen die Künstlichen Intelligenzen mit sich entwickelnder Persönlichkeit, die Standardaufgaben in den Kolonien übernommen hätten. Auch das fehlt alles, und dadurch muß der Spieler jede langweilige und zeitraubende Kleinigkeit selbst erledigen. Und wie schon gesagt, mir fehlt ein Gegner, gegen den ich mich durchsetzen muß.

BRUCE: Mit dem Gegner ist es Dir anscheinend

ÜRS VOLLE GELD?

sehr ernst. Dabei gibt es doch einen Gegner: Das feindliche Terrain und die Umwelt, die Dich und Deine Kolonie vernichten wollen. Wirst Du der Herausforderung gewachsen sein, oder Dich als unfähig erweisen? Wie schon gesagt, wir werden allen registrierten Benutzern von Outpost ein kostenloses Upgrade zur Verfügung stellen, in dem die ganzen Sachen drin sind.

Was wir aber nicht ins Upgrade packen werden, sind irgendwelche großen grünen Weltraummonster mit riesigen Tentakeln. Oder, wenn Du ein anderes Beispiel möchtest: Sim City hat auch keine Gegner und ist trotzdem erfolgreich. Anscheinend benötigen nicht alle denkenden Strategiespieler jemanden, auf den sie schießen müssen.

JÖRG: Ich will keine Tentakelmonster, und ich möchte die Rebellen nicht erschießen, es würde mir schon reichen, sie durch hinterhältiges Bauen ausstechen zu können. Gut, laß uns einfach mal annehmen, daß Outpost spielerisch komplett ist. Aber es ist ja trotzdem nicht fertig: Beim Installieren kopiert sich noch schnell eine »Launch Disk« in das Outpost-Verzeichnis. Ich weiß, daß CD und Handbuch lange vor der Veröffentlichung produziert werden mußten. Aber in so einem Fall gehört ein Aufkleber auf die Packung: »Vorsicht – Beta-Version!« Oder zumindest: »Folgende Features fehlen«.

BRUCE: Die Launch Disk gab uns die Möglichkeit, zwei weitere Wochen an dem Spiel zu arbeiten und es trotzdem noch rechtzeitig zu veröffentlichen. Niemand hat sich bei uns darüber beschwert, daß er das Spiel von CD und Floppy installieren muß. Natürlich wird die deutsche Version ohne Diskette auskommen. Wenn jemand nicht mit Outpost zufrieden ist, kann er es umtauschen oder die erweiterte und vollkommen kostenlose Version bekommen.

JÖRG: In Compuserve-Beiträgen sagen viele Leute, daß sie nach der Erfahrung mit Outpost kein weiteres Sierra-Spiel mehr unbesehen kaufen werden. Glaubst Du, daß die verfrühte Veröffentlichung von Outpost Sierra geschadet hat?

BRUCE: Natürlich nicht! Outpost ist eine exzellente, qualitativ hochwertige Strategiesimulation. Die Leute, die du beschreibst, sind unsere treuen Kunden, die fast jedes Sierra-Produkt kaufen, weil Sierra-Produkte hochklassige Spiele sind. Outpost erscheint unter dem Sierra-Label, ist aber eine Simulation. Viele Adventure-Spieler haben keine derart radikale Abwendung von bisherigen Sierra-Spielen erwartet und machen jetzt ihrer Enttäuschung Luft. Es gibt in Compuserve auch viele positive Beiträge zu Outpost, aber die schlechten Meldungen reißen nicht ab, da sie den Leuten, die sie schreiben, mehr Beachtung einbringen.

JÖRG: Bruce, Du hattest zwar nicht die Zeit, mit Deinem Team die erwähnten Features einzubauen, aber Du konntest sie auf den 360 Seiten des Strategy Guide ausführlich beschreiben. War es Dir wichtiger, mit dem Buch zusätzliches Geld zu verdienen, als Outpost fertigzustellen?

Bruce Balfour arbeitete bei der NASA, wurde dann Schriftsteller und schließlich Spieleentwickler. Als Outpost-Schöpfer verteidigt er sein Programm als »ausgereift und hochklassig«.

BRUCE: Diese Frage betrifft sowohl mich, wie auch den deutschen Käufer. Laß' mich deshalb von zwei Seiten her antworten. Erstens entstand der Strategieführer aus dem Originalskript meines Spiels, und Du weißt selbst, daß Skripts oft ein Jahr geschrieben werden, bevor die eigentliche Spielprogrammierung beginnt. Zweitens wurde das Buch von einem großen Verlag veröffentlicht, und dadurch lag der Redaktionsschluß gezwungenermaßen lange vor dem Veröffentlichungstermin von Outpost.

JÖRG: Du hast viel Zeit in die Entwicklung von Outpost gesteckt. Fühlst Du dich bei all den Vorwürfen und Debatten, die es jetzt gibt, unfair behandelt?

BRUCE: Es stimmt, daß die Erwartungen sehr hoch waren. Aber warum sollte ich mich von den Debatten unfair behandelt fühlen? Es hat sehr viel mehr positive als negative Kommentare gegeben. Du wirst vielleicht überrascht sein, aber die meisten Spieleredakteure, die sich mit Strategieprogrammen auskennen, finden Outpost toll.

Soweit unsere Debatte mit Bruce Balfour. Bitte beachten Sie in dieser Ausgabe auch den Test ab Seite 76. Bei den Outpost-Tips ab Seite 114 finden Sie einen Kasten, der über die Umtausch- oder Updatemöglichkeiten in Deutschland informiert. Wenn Sie sich Outpost gekauft haben, dann schreiben Sie uns bitte: Stimmen Sie Bruce zu oder halten Sie das Programm für unausgereift? (la)



Test:

Farb-Tintenstrahldrucker

Tinten-Spritzer im Farblabor

Wer will denn nur grau sehen? Preiswerte Farbdrucker machen den bunten Brief, die farbenfrohe Einladung, den eigenen Fotoprint und die rosarote Liebeserklärung möglich.

Die Qualität von Farbtintendruckern ist nach oben geklettert, gleichzeitig sind die Preise gefallen. Für den Heimanwender ist Farbe in seinen Ausdrucken erschwinglich geworden. Gerade beim Ausdruck von Einladungen, Glückwunschkarten und ähnlichem bringt die Farbe erst Leben in das Motiv; schwarzweiß wirkt hier zu sehr nach künstlichem Computer. Auch wer unbedingt das Bildschirmfoto seines Lieblingsspiels oder ein langwierig berechnetes Raytracing-Bild an die Wand hängen möchte, wird über einen Graustufen-Ausdruck nicht sonderlich glücklich sein.

Genug Gründe, vier aktuelle Vertreter dieser Druckergattung vorzustellen: Canon BJC 600, TI Micromarc Color, Epson Stylus Color und HP Deskjet 560 C. Wir konzentrieren uns dabei allerdings nicht auf technische Details wie Auflösung oder Druckgeschwindigkeit. Wir richten die Aufmerksamkeit vielmehr auf die Praxistauglichkeit beim Ausdruck von Bildern, Briefen und Einladungen. Eine Photo CD, ein Malprogramm und die Heim-DTP-Software »Microsoft Publisher« dienen uns dabei als Maßstab.

Ein wenig farbige Theorie

Ein Farbtintendrucker wird scherzhaft auch oft »Tintenspritzer« genannt, denn im Druckkopf sitzen mehrere haarfeine Düsen, die kleine Titentröpfchen auf das Papier »spucken«. Da sich der Kopf über dem Papier hin und herbewegt, kann so jede Stelle des Papiers bedruckt werden. Aus hunderten kleiner Tintenkleckse formen sich Buchstaben und Grafiken.

Nun kann aber ein Farbdrucker nicht eine ganze Palette unterschiedlicher Farben enthalten; er muß mit ganzen drei Farbtönen auskommen. Dies sind in der Regel Magenta (ein Rotton), Cyan (Blaugrün) und Gelb. Viele Drucker setzen als vierte »Farbe« noch Schwarz dazu, um für stärkere Kontraste zu sorgen. Durch geschicktes Mischen und Übereinander-Drucken dieser Farben lassen sich nahezu beliebig viele Farbtöne erzeugen. Nur die Auflösung des Druckers setzt diesem eine Grenze: Da auf einem Quadratmillimeter nur eine begrenzte Zahl der stets gleich großen Farbtropfen Platz hat, kann nur eine begrenzte Zahl von Farben erzeugt werden. Wenn besonders feine Linien gewünscht sind, also wenig Platz auf dem Papier zur Farbmischung ist, sinkt die Zahl der verwendbaren Farben. Kommt es auf Schärfe im Bild nicht so genau an, kann man theoretisch mehrere Millionen Farbtöne aus einem Tintendrucker quetschen.

In Sachen Druckkopf teilen sich die Testgeräte in zwei Gruppen: Beim Micromarc und Deskjet bilden Druckkopf und Tintenbehälter eine Einheit. Ist die Tinte alle, muß man in der Regel auch einen teuren neuen Druckkopf mit der Tinte kaufen. Stylus und BJC 600 verfügen jedoch über einen permanenten Druckkopf mit austauschbaren Farbtanks – der Kauf von Originaltinte wird dadurch billiger.

Die Anzahl der Düsen und die Größe der Tintentropfen führt zu unterschiedlichen Auflösungen (angegeben in »dpi«, dots per inch) bei den einzelnen Druckern. Als Faustregel gilt: Je höher die Auflösung, desto feiner kann gedruckt werden. Dies zeigt sich vor allem bei Buchstaben: Bei geringer Auflösung kommt es zum sogenannten »Treppenstufeneffekt«. Bei allen getesteten Druckern fällt dieser aber kaum ins Gewicht.

Um die Tropfen auszustoßen, gibt es zwei Verfahren. Deskjet 560 C, BJC 600 und Micromarc Color benutzen die sogenannte »Bubblejet«-Technik. Hierbei enthält jede Düse ein winziges Heizelement. Dieses bringt die Tinte zum Kochen. Die dadurch entstehende Dampfblase erzeugt einen Überdruck, wodurch ein Tropfen aus der Düse geschleudert wird. Durch diese Technik lösen sich allerdings häufig »Satellitentröpfchen« von den einzelnen Tropfen, so daß bei genauer Betrachtung der Ausdruck ein wenig unsauber aussieht.

Das vom Stylus Color benutzte »piezomechanische« Verfahren kommt ohne Hitze aus. Der zum Auswurf eines Tintentropfens benötigte Druck wird mechanisch durch Verformung eines Piezokristalls erreicht. Da dies nach Herstellerangaben mit sehr viel größerer Wucht geschieht, sind angeblich kleinere und »sauberere« Tintentropfen möglich, als bei der Bubblejet-Technik. Außerdem soll dieses Verfahren wesentlich schneller sein.

Was macht ein Druckertreiber?

Das Zusammensetzen der Farben aus den drei (oder vier) Tinten geschieht natürlich nicht von alleine – dem Drucker muß gesagt werden, welche Farbtropfen er wohin spritzen soll. Hierfür sind die Druckertreiber zuständig, ausgefeilte Programme, die den Drucker erst funktionsfähig machen. Vor allem unter Windows bereitet der Umgang mit ihnen keine Probleme: Sie wählen in Menüs die Art des Papiers, die gewünschte Auflösung und Druckqualität oder verlassen sich auf die Voreinstellungen des Herstellers. Auch Helligkeit, Farbanteile und Kontrast können meist variiert werden. Nachdem Sie den Befehl zum Drucken gegeben haben, werden die Daten über den Windows-Druckmanager an den Druckertreiber weitergeleitet, der die Bildschirmgrafik vom RGB- in das druckereigene Format umwandelt und weitergibt. Durch das Umwandeln kommt es zu einer merklichen Verzögerung, bis der Drucker tatsächlich zum Leben erwacht. Beim ColorSmart-Treiber des Deskjets kann das bei umfangreichen Grafiken eine halbe Stunde und länger dauern – dafür gleichen dann die ausgedruckten Farben den auf dem Bildschirm zu sehenden stärker, als bei den anderen Geräten. Kurzum: Der Druckertreiber kümmert sich darum, daß Ihre Grafiken und Texte in bestmöglicher Qualität auf dem Papier erscheinen.

Qual der Papier-Wahl

Da beim Color-Tintendruck verschiedenfarbige Tintentropfen direkt neben- oder aufeinander auf das Papier geschleudert werden, hängt die erzielbare Druckqualität stark vom verwendeten Papier ab. Wenn die Tinte nämlich nicht schnell genug trocknet, kann sie ineinanderlaufen und einen Schmiereffekt verursachen. Wird die Farbe zu stark vom Papier aufgesaugt, kommt es ebenfalls zu unsauberen Ausdrucken. Von vielen Firmen (meist den Druckerherstellern selbst) werden Spezialpapiere angeboten, die mehr Tinte aufnehmen können, ohne daß diese verläuft. Hierdurch werden intensivere Farben (durch Ausstoß der doppelten Tintenmenge) oder bessere Kontraste (die Tintentropfen grenzen sich besser voneinander ab) möglich. Anstelle von Papier können alle Drucker auch spezielle Folien oder Kunststoff-Papiere verwenden, was die Ausdruckqualität gewaltig steigern kann. Der Haken bei der Sache ist, daß diese speziellen Papiersorten und Folien meist sehr teuer sind. Für unsere Testausdrucke haben wir deshalb gewöhnliches Kopierpapier verwendet, wie Sie es in jedem Papiergeschäft preiswert kaufen können. Nur die rechte Seite der Stilleben-Grafik zeigt die durch spezielles Papier erzielbare Druckqualität. Graues Recyclingpapier werden Sie Ihren Farbgrafiken kaum antun wollen, deshalb wurde es im Test nicht verwendet.

Preiswert: Der TI Micromarc Color

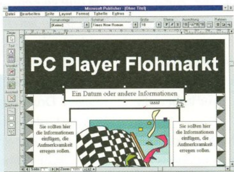
Auf den ersten Blick sehr preiswert gibt sich der Micromarc Color von Texas Instruments. Mit einem Ladenpreis von etwa 800 Mark unterbietet er seine Konkurrenz deutlich. Allerdings relativiert sich dieser Vorteil bei Ausdruck vieler Farbgrafiken angesichts der hohen Druckkosten: Da der Micromarc die Farbe Schwarz nur durch Mischen erzeugen kann, verbraucht sich der Tintenvorrat deutlich schneller als bei den anderen Druckern. Sobald eine der drei Tintenfarben aufgebraucht ist, benötigen Sie eine neue Tintenpatrone. Wenn Sie nur mal einen schwarzen Text drucken wollen, sollte in jedem Fall die entsprechende einfarbige Schwarz-Patrone verwendet werden. Micromarc-Patronen gibt es sowohl mitsamt Druckkopf als



Schnell und preiswert präsentiert sich der Micromarc Color

MICROSOFT PUBLISHER







Der für etwa 300 Mark erhältliche Microsoft Publisher ist ein umfangreiches DTP-Programm, das komfortabel zu bedienen und mit einer guten Online-Hilfefunktion ausgestattet ist. Eine besondere Stärke des Programms sind die 12 »Assistenten«, die fertige Layouts für die verschiedensten Anwendungen parat halten.
Auf Wunsch zimmern sie dem Anwender in Windeseile Einladungskarten, Kassettenhüllen, Geschäftspapiere, Umschläge, Papierflugzeug-Bausätze und vieles mehr zusammen. Sie wählen einfach ein Thema (z.B. »Origami«) und einen Layoutvorschlag aus, der Ihnen dann vom Publisher »vorgezeichnet« wird. Ihrer Phantasie sind danach keine Grenzen gesetzt, da sich alle vorgefertigten Layouts beliebig verändern lassen.
Der Microsoft Publisher arbeitet mit mehreren »Ebenen«, so daß Sie auf einer importierten Grafik zusätzlichen Text plazieren und diesen durch ein weiteres Bild teilweise überdecken können. Angenehm ist die Beschränkung auf sechs Werkzeuge, die alle nach dem gleichen Prinzip funktionieren.
Der »intelligente« Mauszeiger ist eine zusätzliche Hilfe. Befindet er sich beispielsweise am Rand eines Kastens, so gleicht er einem stilisierten LKW, um anzudeuten, daß sich der Kasten nun verschieben läßt.
Der Flohmarkt-Werbezettel dieses Tests entstand mit Hilfe des »Flugblatt«-Assistenten des Publishers (Layoutvorschlag »modern«). Der Seitenrahmen wurde verkleinert, der untere Textkasten gelöscht, die Grafik ausgetauscht. Nach Neuplazierung der Überschrift und Änderungen einiger Rahmenfarben waren die Texte einzugeben, sowie Zeichensatz und Textfarben zu ändern. Obwohl wir das Layout ziemlich veränderten, war unser Flugblatt nach weniger als einer Stunde fertig und druckbereit.

auch in einer zusammensteckbaren Variante. Bei letzterer brauchen Sie nur den Tintenbehälter ersetzen, was die Druckkosten etwas senkt.
Das Mischen dunkler Farbtöne ohne Schwarz führt außerdem dazu, daß ausgedruckte Bilder und Grafiken beim Micromarc generell etwas dunkler und kontrastärmer aussehen, als bei den anderen Geräten. Obwohl sich die Helligkeit über den Druckertreiber beeinflussen läßt, ist die Ausdruckqualität des Micromarc bei Bildern schlechter als bei den anderen Geräten. Vor allem bei Grafikausdrucken, die pechschwarze Flächen enthalten, tut sich dieser Printer schwer: Auf dem Papier zusammengemischtes Schwarz ist halt nicht gleich »echtes« Schwarz.
Erfreulich dagegen der mit 128 KByte recht große Druckerpuffer, der die Zeit zwischen Auslösen des Druckens (vom Programm aus) und dem tatsächlichen Druckbeginn verkürzt.

Farbecht: Der HP Deskjet 560 C



Präzise Farben dank ColorSmart

Rein äußerlich hat der Deskjet mehr Ecken und Kanten als die anderen Geräte zusammen, aber im Inneren des Kunststoffkastens schlummert solide Technik: Ein Deskjet ist kaum totzukriegen. Wenn Sie den Drucker nicht ständig am Arbeitsplatz belassen wollen, sind die nur von der Unterseite des Druckers zugänglichen Anschlüsse für Strom und PC ziemlich lästig – bei den Konkurrenten geht das bequemer.
Die Ausdruckqualität ist absolut zufriedenstellend, nur bei direkt nebeneinander gedruckten Kontrastfarben hat der Deskjet Probleme. Obwohl die eigentliche Druckgeschwindigkeit sich nicht groß von den Konkurrenzgeräten unterscheidet, müssen Sie bei komplexen Farbgrafiken entschieden länger auf den fertigen Ausdruck warten. Das liegt am ColorSmart-Druckertreiber des Deskjet, der zunächst einmal das auszudruckende Bild abtastet und automatisch die beste Einstellung für Helligkeit und Tintenmenge herausfindet. Augenfälligster Vorteil dieses quälend langsamen Verfahrens ist, daß die ausgedruckten Farben den auf dem Bildschirm zu sehenden sehr ähnlich sind. Hier haben die anderen Drucker Schwierigkeiten.
Das Hauptmanko des Deskjet sind seine hohen Druckkosten: Nur der Micromarc hat einen höheren Seitenpreis bei Farbgrafiken, zumal sich auch die monochromen Deskjet-Patronen nicht mit vertretbarem Aufwand nachfüllen lassen.

Kinderleicht: Canon BJC 600

Der schon im Herbst letzten Jahres auf den Markt gebrachte BJC 600 fällt vor allem durch seine kleinen Abmessungen auf. Während die anderen Drucker das Papier von vorne einziehen, wird es beim Canon von oben in die rückwärtige Gehäuseseite geschoben. Durch das Eigengewicht zentriert es sich dabei selbst, Probleme gibt es nur bei einzeln eingelegten Seiten. Die in der vorderen Mitte der Gehäuseoberseite angebrachten Bedienungselemente sind sehr übersichtlich. Durch Aufklappen des Gehäusedeckels kommen die DIP-Schalter (samt Beschreibung) zum Vorschein, die sich auch ohne Schraubenzieher betätigen lassen.
Bei der Tintenzufuhr verfolgt der Canon ein wirklich kunden- und umweltfreundliches Konzept: Die drei Grundfarben sowie Schwarz befinden sich jeweils in einem eigenen Behälter, so daß Sie immer nur den Tank ersetzen müssen, dessen Tintenvorrat aufgebraucht ist. Das schlägt sich natürlich auch bei den Druckkosten nieder, die beim BJC 600 relativ gering sind. Zudem bietet der Canon sehr kräftige Farben, an die sonst nur der Stylus Color in der höchsten Druckauflösung herankommt. Von den getesteten Druckern ist der BJC 600 übrigens der leiseste.

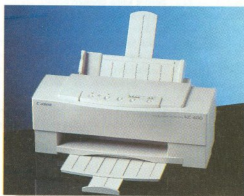
Hochauflösend: Der Epson Stylus Color

Das neueste Modell aus der Testreihe ist der Stylus Color. Als einziges Gerät bietet er eine maximale Auflösung von 720 dpi, was sich in konturscharfen Grafiken und sehr sauberen Buchstaben äußert, die sich praktisch nicht von einem Laserdrucker-Schriftbild unterscheiden. Durch seine piezomechanische Drucktechnik löst der Stylus auch den Härtefall, schwarzer Text auf gelbem Grund, tadellos. Komplementärfarben laufen nicht ineinander, was sich vor allem bei Bildern angenehm bemerkbar macht. Die Ausdruckgeschwindigkeit ist durchschnittlich, man muß nicht allzu lange auf den tatsächlichen Druckbeginn warten.



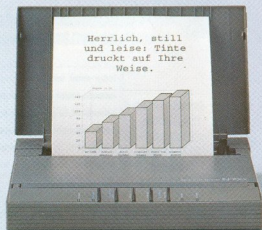
Farbgrafiken und Text druckt der Stylus mit 720 dpi

Leider ist der Epson relativ laut und nimmt viel Platz auf dem Schreibtisch ein. Zwei extragroße Tintenbehälter (für die Grundfarben und Schwarz) in Verbindung mit einem langlebigen Druckkopf schlagen sich in den geringsten Verbrauchskosten der vorgestellten Drucker nieder. Vor allem aber bietet der Stylus den insgesamt schönsten Grafikausdruck, auch wenn er in punkto Farbechtheit nicht mit dem Deskjet mithalten kann. Die Farben auf dem Canon sind etwas intensiver.
Allerdings erzielt der Stylus gerade in der höchsten Auflösung nur auf teurem Spezialpapier beste Ergebnisse, was den Seitenpreis nach oben jagt.



Der BJC 600 ist klein und leise

Kein Airbag, kein ABS, aber mit Mobilitätsgarantie: BJ-10sx, der Bubble-Jetter zum Laptop.







mit Mobilitätsgarantie

Wer viel auf Achse ist, sollte einen mobilen Drucker haben und sich diesen Namen merken: BJ-10sx. Keine 5,0 cm hoch, nur 1,7 kg leicht und kaum größer als eine A4-Seite druckt er mit seinem wiederaufladbaren Akku* mit einer Ladung bis zu 130 Seiten**. Als echter Bubble-Jetter natürlich mit Tinte und in präsentationsfreundlichen, overhead-tauglichen 360 dpi. Dabei ist er mit 110 Zeichen in der Sekunde nicht nur sehr schnell, sondern auch so leise, daß Sie weder sich noch andere belästigen. Der BJ-10sx wäre nicht von Canon, wenn er nicht aus allen gängigen Softwareanwendungen, die in modernen PCs, Laptops und Notebooks zum Einsatz kommen, drucken könnte. Also: BJ-10sx anschaffen und ordentlich Druck machen!

* Akku als optionales Zubehör

** Standardbrief nach Dr. Grauert/VDMA

Canon Deutschland GmbH
Postfach 10 03 64, 41403 Neuss
Tel.: (0 21 31) 1 25-0, Fax: (0 21 31) 12 52 11

Canon

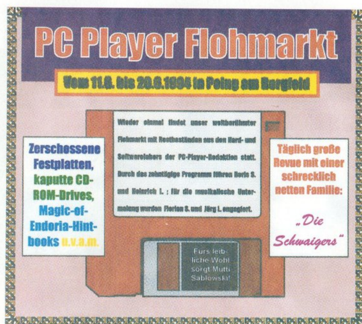
MAN VERSTEHT SICH BESSER



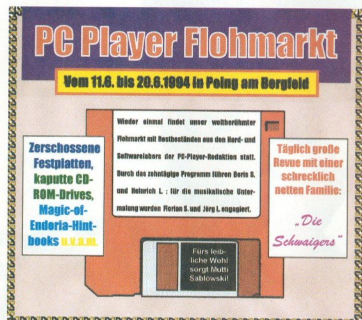
Testausdrucke und Tabellen

Wer einen Farbtintendrucker kauft, will damit natürlich auch bunt drucken. Deshalb handeln wir monochrome Texte mit der Bemerkung ab, daß jeder der Drucker für normale Korrespondenz ohne weiteres geeignet ist: Alle Geräte bringen schwarze Zeichen in für Tintendrucker guter bis sehr guter Qualität aufs Papier, vor allem der Stylus Color verfügt über ein exzellentes Schriftbild – beim Micromarc gehört aber eine schwarze Patrone unbedingt dazu.

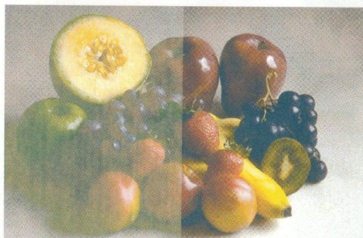
Unsere Testausdrucke zeigen ein mit dem Microsoft Publisher entworfenes Flugblatt sowie ein Stilleben von einer Photo CD, welches wir von einem Malprogramm unter Windows ausdrucken ließen. Während das Flugblatt bei allen Druckern im »Standardmodus« auf Kopierpapier gedruckt

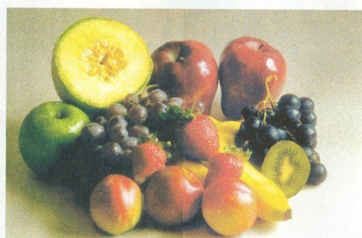


Deutlich zu sehen: Das Schwarz ist nur zusammengemischt. Die Folge: schlechte Qualität beim gelb unterlegten Textkasten.



Leichte Probleme bei Schwarz auf Gelb, außerdem ist das eigentlich gesprenkelte Disk-Ettikett weiß.





MICROMARC COLOR



Hersteller:	Texas Instruments
Ca.-Preis:	800 Mark
Preis pro Farbseite:	ca. 2,60 Mark
Drucktechnik:	Bubble-Verfahren
Düsen im Farbdruckkopf:	3x51
Düsen Monochromdruckkopf:	50
Max. Grafikauflösung:	300x300 dpi
Max. Textauflösung:	600x300 dpi (bei internen Schriften)
Eingebaute Schriftsätze:	5
Papiereinzug:	von vorn, 100 Blatt; Einzelblatteinzug (hinten)
Bedienungsfeld:	Gut (9 Tasten, 8 LEDs)
Treiber:	Umständlich
Fazit:	Das günstige Einsteigergerät mit befriedigender Grafik- und guter Textqualität, aber hohen Druckkosten.

DESKJET 560 C



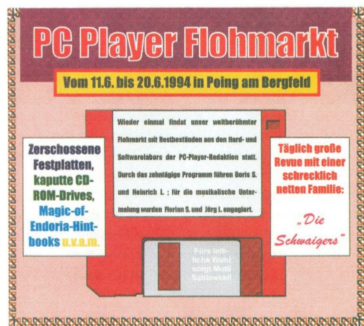
Hersteller:	Hewlett Packard
Ca.-Preis:	1200 Mark
Preis pro Farbseite:	ca. 1,60 Mark
Drucktechnik:	Bubble-Verfahren
Düsen im Farbdruckkopf:	3 x 50
Düsen Monochromdruckkopf:	50
Max. Grafikauflösung:	300x300 dpi
Max. Textauflösung:	600x300
Fest eingebaute Schriftsätze:	4
Papiereinzug:	von vorn, 100 Blatt oder 20 Couverts
Bedienungsfeld:	Gut (8 Tasten, 9 LEDs)
Treiber:	Sehr gut
Fazit:	Solider Allrounddrucker mit recht hohen Folgekosten, der sich durch seinen intelligenten Druckertreiber auszeichnet.

wurde, stellen wir beim Stilleben die Unterschiede zwischen gewöhnlichem und Spezialpapier dar: Die linke Bildhälfte zeigt die Standardqualität (Kopierpapier), die rechte die mit etwas Aufwand und Probieren maximal erzielbare Qualität (Spezialpapier).

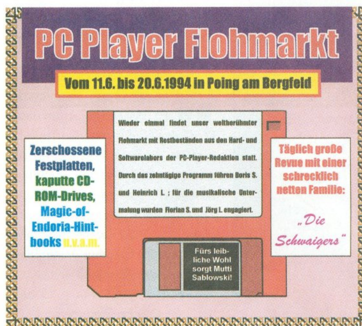
Schwarzer Text auf gelbem Grund ist ein Härtetest für jeden Farbdrucker.

Hat ein Gerät hier Probleme, läßt sich dem aber durch einen Trick beikommen: Eine dünne weiße Linie zwischen zwei direkt nebeneinander gedruckten »kritischen« Farben, bzw. eine weiße Umrißlinie bei Buchstaben, verhindern das Zusammenlaufen.

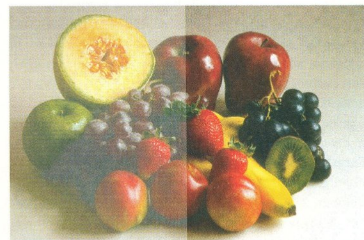
In den Tabellen werden die wichtigsten Daten zu den Druckern zusammengefaßt. Der Eintrag »Preis pro Farbseite« bezieht sich auf Farbgrafiken bei einer Seitenüberdeckung von 40 Prozent auf Kopierpapier und ist gerundet. Neben einigen technischen Werten werden noch rein subjektiv Übersichtlichkeit und Bedienungskomfort von »Treiber« und

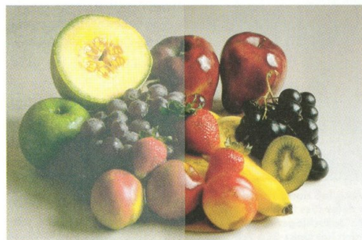


Satte Farben – aber der dunkle Mutti-Sablowski-Kasten fehlt. Schwarz grenzt sich sauber von Gelb ab.



Rundum zufriedenstellend; im Ettiketten-Text sind das »L« und der Punkt deutlich voneinander getrennt.





BJC 600



Hersteller:	Canon
Ca.-Preis:	1200 Mark
Preis pro Farbseite:	ca. 0,70 Mark
Drucktechnik:	Bubble-Verfahren
Düsen Farbdruckkopf:	4x64
Düsen Monochromdruckkopf:	-
Max. Auflösung bei Farbdruck:	360x360 dpi
Max. Auflösung monochrom:	360x360 dpi
Eingebaute Schriftsätze:	8
Papiereinzug:	von hinten, 100 Blatt oder 10 Couverts
Bedienungsfeld:	Sehr gut (5 Tasten, 9 LEDs)
Treiber:	Gut
Fazit:	Der kleine Leisetreter mit guter Text- und Grafikauflösung trumpft dank intensiver Farben auf.

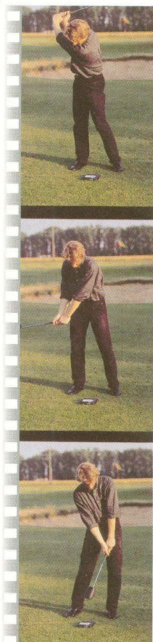
STYLUS COLOR



Hersteller:	Epson
Ca.-Preis	1300 Mark
Preis pro Farbseite:	ca. 0,50 Mark
Drucktechnik:	piezomechanisch
Düsen Farbdruckkopf:	16x3
Düsen Monochromdruckkopf:	12x4
Max. Auflösung bei Farbdruck:	720x720 dpi
Max. Auflösung monochrom:	720x720 dpi
Eingebaute Schriftsätze:	5
Papiereinzug:	von vorn, 100 Blatt oder 10 Couverts
Bedienungsfeld:	Sehr gut (6 Tasten, 14 LEDs)
Treiber:	Gut
Fazit:	Sehr gute Druckqualität bei Grafik und Text verbinden sich beim Stylus mit geringen Folgekosten durch große Farbtanks.

Test: »PC Golf«

PETER UND DER BALL


Schwung laß nach: Hobby-Golfer Peter Riss testete den PC Golfschläger in Verbindung mit Links 386 Pro

Verlockende Aussicht für Golf-Fans: Statt mit der Maus läßt sich »Links 386 Pro« auch durch einen PC-Golfschläger steuern. Fotozellen rechnen Ihre Schwungkünste in spielerische Leistungen um.

Was tun, wenn man von der PC Player-Redaktion einen PC-Golfschläger mit dem beruhigenden Vermerk »Du machst das schon... Abgabetermin Montag« geschickt bekommt? Da der Autor dieser Zeilen zwar gerne Sport betreibt, die größte Leistung aber nur auf der Pullacher Minigolfanlage errungen wurde (9 über Platzrekord), muß ein Profi ran. Gottlob befindet sich im Freundeskreis ein Könner: Peter Riss spielt seit 16 Jahren aktiv Golf – und erfüllt ein mit diesem Sport verbundenes Berufsklischee. Er leitet als Chrirurg die Abteilung für Opfer schwerer Verbrennungen im Münchener Klinikum Bogenhausen. Peter ist zwar mit Computerspielen nie richtig warm geworden, aber die Aussicht auf eine ungewöhnliche Golfpartie läßt ihn aufhorchen: »OK, das interessiert mich. Wann geht's los?«. Gute Frage, denn vor der Partie muß eine Menge installiert und besorgt werden. Öffnet man die »PC-Golf«-Packung, fällt einem ein etwa 54 cm langer Teleskop-Schläger entgegen, der sich auf 66 cm ausziehen läßt. Danach plumpsen ein taschenbuchgroßes schwarzes Kästchen mit aufgemaltem Golfball, eine 3-1/2-Zoll-Diskette sowie ein 9-poliges serielles Kabel aus der Packung. Die erste Tücke: Da »PC Golf« aus den USA stammt, liegt ein 110 Volt-Netzteil in der Packung. Um den Schläger mit 220 Volt zu betreiben, holt man sich einen Steckeradapter (amerikanische auf deutsche Steckernorm) und einen Konverter (110 auf 220 Volt) – alles andere führt im schlimmsten Fall zum Durchbrennen des Netzteils. Das Zubehör gibt's in guten Elektronikfachgeschäften oder beim findigen Importhändler. Nach den Volt-Wirren wird zunächst »Links 386 Pro«, danach die Golfschläger-Software installiert. Der Schläger wird mit Batterien bestückt und angeschaltet, das schwarze Kästchen kommt auf den Boden und wird an einem freien seriellen Port angeschlossen – fertig!

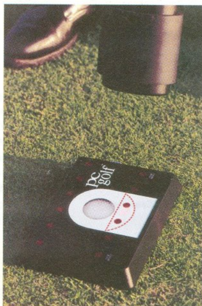
Peter ist inzwischen eingetroffen und wiegt mit Kennerblick den Schläger in der Hand. »Deutlich kürzer als ein normaler Schläger. Damit kann man im Zimmer spielen, ohne Löcher in den Teppich zu fräsen oder die Einrichtung zu zerschlagen«. Er grinst und probiert einen Testschwung. »Liegt gut in der Hand, das klobige Ende stört weniger als erwartet. Gar nicht schlecht. Dann wollen wir mal...«

Wir spielen den Links-Standard-Kurs »Harbour Town«, das Wetter im PC ist bewölkt, auf Peters Geheiß wehen nur leichte Winde, denn »ich hasse es, wenn es mir die Bälle verzieht. Ich kenne das Programm zwar nicht, aber die Grafik gefällt mir ausnehmend gut. Auch der vermittelte Informationsgehalt scheint mir zu stimmen – Distanz, Bunker, Stand beim Abschlag, die verschiedenen Schläger: alles da.«

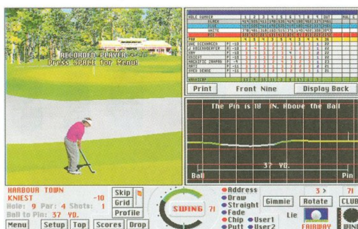
Viel Licht bekommt den Zellen nicht

Peters erster Schlag zischt ab wie eine Rakete. Leider tut sich am Bildschirm gar nichts. Die Fehlerquelle ist schnell gefunden: Die »PC Golf«-Technik basiert auf Fotozellen. Der Schlägerkopf sendet einen Lichtkegel in Richtung Boden aus, der von der Sensorenplatte am Boden aufgefangen wird. Je nachdem, wie das Licht über die Sensoren streift, werden Geschwindigkeits-Daten ans Programm übermittelt. Wenn's funkioniert, gibt die Konsole am Boden ein elektronisches Knacksen von sich – Ball getroffen. Da eindeutig zuviel Licht im Raum ist, schließen wir die Vorhänge – je dunkler, desto besser. Der zweite Schlag ist ein echter Treffer, der Ball düst schnurgerade in Richtung Fahne. »Wow, der geht ab!«, staunt er. 275 Yards ist das Ei geflogen; es liegt günstig auf dem Fairway. »Versuch's Du mal«, grinst er. Mit einem Schwung, der einem Golftrainer die Panikröte ins Gesicht treiben würde, versuche ich mein Glück – mit überraschendem Ergebnis. »260 Yards«, verkündet Peter, »und sogar auf dem Fairway! Gar nicht mal übel, wenn man bedenkt, daß der Ball in Wirklichkeit ein Fenster des Clubhauses ausgeknockt hätte...«

Mit einem weiteren Schlag tasten wir uns ans erste Grün heran. »Kurz vor dem Grün kein Putten möglich?«, fragt Peter. »Das ist sehr gut. Ganz



Die Power Ihres Schwungs wird von einem Kästchen mit Fotozellen erfaßt und an den PC weitergeleitet



Ohne die Golf-Simulation Links 386 Pro läuft gar nichts. Zusätzliche »Schläger-Treiber-Software« ist bei PC Golf dabei.

nach den klassischen Regeln, das mag ich.« Doch diesmal will der Schläger nicht so recht. Obwohl extrem weich geschlagen, schießt der Ball weit über sein Ziel hinaus: »Autsch – der benimmt sich bei sensitiven Schlägen wie die Axt im Wald.«

Eine Viertelstunde später hat Peter das Gerät voll im Griff. Jeder Schlag ein kleines Meisterwerk, ich dagegen sehe kaum Land und bin mit 8 Schlägen im Rückstand. Ich tröste mich damit, daß ich auf einem echten Golfplatz jetzt nur den Caddy schieben würde. »Das Problem ist, daß dieser Schläger einen zum Supergolfer macht«, meint er. Richtig, denn auch geborene Dilettanten können mit etwas Übung Prachtschläge hinlegen, die auf dem echten Fairway allerdings keinen Meter weit eiern würden. Da die Richtung auf dem Monitor eingestellt wird, muß man sich nur um die Schlagstärke kümmern. »Leider kann man mit diesem Schläger keine Slices oder Hooks spielen, das vermisse ich sehr. Da fängt nämlich die wahre Kunst erst an«, kommentiert der Maestro. Was uns außerdem auf die Nerven fällt, ist das Gerenne zum PC, um erstens zu sehen, wie weit wir geschlagen haben. Zweitens muß jeder Schlag mit einem Return quittiert werden – auf Dauer wird das ziemlich lästig.

Harbour Town liegt hinter uns. Fazit am Ende der Partie? »Für Profis ist der Schläger nicht geeignet. Er spielt sich nicht schlecht, reagiert aber manchmal ganz anders, als man es vom Golfplatz kennt. Außerdem verführt er dazu, mit übertrieben viel Kraft zu spielen – wer gut draufhauen kann, ist noch lange kein guter Golfspieler. Es kommt mehr auf die Technik an, und die wird vom Schläger leider nicht perfekt berücksichtigt.« Also ein Loser-Gerät? »Nein, das auch wieder nicht. Mir hat's Spaß gemacht. Was man damit trainieren kann, ist das Gefühl für einen Schlag – und das finde ich klasse. In dieser Kategorie kenne ich sonst nur einen professionellen Schlag-Analysator. Der kann mehr, kostet aber um die 800 Mark«.

Ach ja, die Score-Karte. Peter Riss: Par mit 36 Schlägen. Anatol Locker: 9 darüber, wie beim Mini-Golf. Training zahlt sich eben aus...

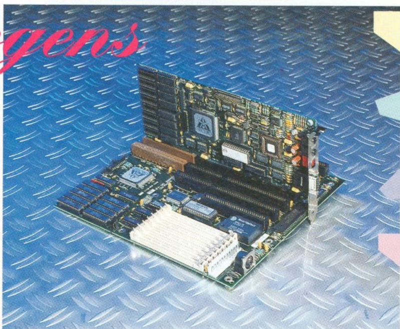
(Anatol Locker/hl)

PC GOLF...

...ist derzeit nur als US-Import erhältlich. Unser Testmuster stammt von Joysoft/Köln; dort will man den PC-Golfschläger für um die 360 Mark anbieten. Im Lieferumfang ist nur die spezielle Treiber-Software enthalten. Das Hauptprogramm Links 386 Pro müssen Sie separat kaufen.

Neue VGA-Standards

DAS ENDE DES Regenbogens



Fast alle Grafikkarten sind gleich schnell geworden; einen großen Unterschied kann man nur zwischen Local Bus- und ISA-Karten erkennen. Da Local Bus-Karten aber spezielle PCs mit entsprechenden Anschlüssen brauchen (braune Steckerleiste im Bild) reicht ein Update der Grafikkarte alleine nicht aus.

Es wird und wird nicht schneller: VGA-Karten sind an der oberen Leistungsgrenze angekommen. Doch neue Standards, die Spiele enorm beschleunigen könnten, stehen schon in den Startlöchern.

Noch vor zwei Jahren, als preiswerte PCs mit billigsten Taiwan-VGA-Imitaten ausgestattet wurden, konnte so mancher seine Spiele durch Kauf einer neuen Karte enorm beschleunigen. Die ersten VGA-Clones mit Chips von Oak und Trident legten ein sehr gemütliches Tempo an den Tag. Lange Zeit hatten die Chips der Firma Tseng den Ruf, die schnellste VGA-Grafik von allen zu bieten. Inzwischen wagt es kommt jemand, eine Karte zu verkaufen, die nicht an diesen Leistungsmaßstab herankommt. Die aktuellen Grafikkarten sind in DOS-Benchmarks nahezu gleich schnell; nur das Bus-System und der Prozessor sorgen noch für deutliche Unterschiede bei 3D-Spielen und anderen Programmen. Oder anderes ausgedrückt: Es gibt keine Möglichkeit mehr, eine noch schnellere VGA-Spiele-Karte zu bauen.

Warum geht es nicht schneller?

Der in den frühen 80er Jahren von IBM entwickelte ISA-Bus, auch AT-Bus genannt, war für Prozessoren gedacht, die maximal 16 Bits auf einmal bearbeiten konnten und mit gemütlichen 8 MHz arbeiteten. Genau das sind nämlich auch die Eckdaten von ISA: Daten fließen quasi auf einer 16-spurigen Autobahn mit 8 Millionen Einheiten pro Sekunde in die Grafikkarte hinein. Ältere Grafikkarten haben eine dicke Zollschranke, die jedesmal, wenn 16 Einheiten in die Grafikkarte »eingereist« sind, schließt. Erst wenn diese 16 Bits endgültig im RAM angekommen sind, wird die Schranke wieder geöffnet und die nächsten 16 Bits dürfen rein. Dieses Problem haben die jüngeren VGA-Karten aber alle im Griff: Die Zöllner müssen fast nie die Schranke zumachen, da die Bytes rasant gen Speicherhorizont verschwinden. Der Strom auf der Autobahn gerät also kaum ins Stocken. Breiter und schneller wird die Straße auf der Seite des Prozessors trotzdem nicht, egal welche Grafikkarte sie auch kaufen.

Ein echtes Problem ist das Design der VGA-Karte, an welches die Programmierer gebunden sind. Theoretisch hat eine VGA-Karte mindestens 256 Kilobyte Speicher (meistens ist es ein Megabyte). Dieses paßt aber nicht in den Bereich, den ein PC für eine Grafikkarte freihält. Nur 64 KByte RAM stehen zur Verfügung. Deswegen muß der Chip auf einer VGA-Karte auch noch Memory Manager spielen und den Speicher der Grafikkarte in PC-gerechte Happen zerlegen.

Theoretisch wäre es im Zeitalter des 486-Chips einfach, einen neuen Grafikstandard zu entwickeln, der VGA ablöst und die Speicherprobleme löst. Leider ist da der ISA-Bus im Weg: Der kann nämlich nur bis zu 16 MByte RAM adressieren. Solange ein PC nur 8 MByte RAM hat, wäre das kein Problem. Die Grafikkarte mit einem MByte Speicher schaltet sich in das neunte MByte. Wer seinen PC aber auf 16 oder gar 32 MByte aufrüsten wollte, könnte diese Grafik aber nicht mehr einsetzen.

Außerdem gäbe es Kompatibilitätsschwierigkeiten mit MS-DOS; normale DOS-Programme kommen an das RAM oberhalb von einem MByte nur per Tricks ran, die eine direkte Grafikkartenprogrammierung unmöglich machen. Aber auch die 16-MByte-Sperre läßt sich knacken; das Zauberwort heißt VLB.

Die Verbreiterung der Autobahn

Während Prozessoren und RAMs immer schneller wurden, trödelte der ISA-Bus mit seinen 8 MHz und 16 Bit jahrelang dem Rest des Fortschritts hinterher. Zwar gab es Bemühungen mit dem »Microchannel« und mit »EISA« neue Buswelten zu schaffen, doch beide waren teuer, aufwendig und gerade mal doppelt so schnell wie ISA. Erst als nicht die PC-, sondern die Grafikkarten-Hersteller das Problem angingen, kam eine preiswerte Lösung für jedermann auf den

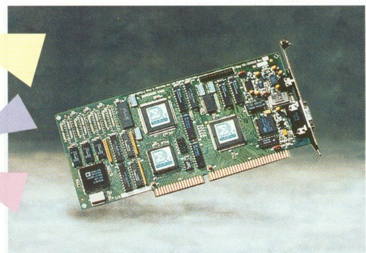
Markt. Der »VESA Local Bus«, kurz VLB, ist quasi gar kein Bus. Eine Grafikkarte wird ohne Umwege über Zöllner und andere Bremser direkt an den Prozessor gehängt. Die Geschwindigkeit auf der Autobahn entspricht der auf dem Prozessor: Läuft dieser mit 33 MHz, rasen auch 33 Millionen Einheiten in der Sekunde über die Fahrbahn. Die Spuren wurden verdoppelt, statt 16 können jetzt 32 Bits gleichzeitig in das Land der Grafikkarte passieren.

Andere Hersteller schauten argwöhnisch auf diesen Bus, der keiner ist. Für professionelle PCs bräuchte man mehr Betriebssicherheit und Anschlüsse an andere Prozessoren, die vielleicht mal die Intel-Chips ablösen. Also entstand etwa ein Jahr nach VLB ein neuer Bus namens PCI. Die Geburtswehen von PCI waren viel schlimmer als erwartet; erst heute gibt es Computer, die tatsächlich genug PCI-kompatibel sind, daß das Ganze auch funktioniert (mehr dazu in Ausgabe 7/94, Seite 24). Eine Version 2.0 soll zum Jahresende endlich die versprochenen Features und Geschwindigkeiten bieten. Gerade im Bereich preiswerter PCs für den normalen Anwender muß man aber feststellen: VLB ist billiger und in den meisten Fällen auch noch schneller als PCI.

Ein weiterer Vorteil beider Systeme: Sie überwinden die 16-MByte-Sperre des ISA-Busses. Das RAM dieser Karten ist theoretisch ohne 64-KByte-Umwege erreichbar. Leider braucht man dafür spezielle Software; ein Spiel kann nicht wissen, daß irgendwo ganz weit oben im RAM eine bessere Möglichkeit wäre, an die VGA-Karte heranzukommen. So kommt nur Windows-Software mit speziellen Treibern in den Genuß der ungebremsten RAM-Leistung.

Gib Gas, ich will... Windows

Wie sehr sich Hersteller verschätzen können, zeigte sich 1992, als der Siegeszug von Windows begann. Frei nach dem Motto »DOS ist tot« entwickelten Chipdesigner in ihren Labors sogenannte »Accelerator-Cards«. Diese beschleunigen die wichtigsten Funktionen von Windows. Ein Bild soll um ein Stück nach oben gerollt werden? Jetzt muß nicht mehr der Prozessor jeden Bildpunkt von Hand verschieben, sondern gibt einfach ein Kommando an die Grafikkarte, die das alles viel schneller kann.



Zusatzkarten wie der MPEG-Decoder »Reel Magic« werden in den nächsten Jahren direkt auf die VGA-Boards integriert

Der Vorreiter war die Firma »S3«, die ihren ersten Chip nach einem Porsche-Modell (des Tempos wegen) benannte: 928. Das gute Ding machte Windows tatsächlich um Klassen schneller, hatte aber nur einen entscheidenden Haken: Um die Windows-Funktionen auf den Chip zu bringen, warfen die Entwickler jene Optimierungen raus, die DOS-Spiele bisher zur maximalen ISA-Geschwindigkeit gebracht haben. Kurz gesagt: Der Chip war für Spiele eine lahme Ente. Glücklicherweise merkte S3 relativ schnell, daß diese DOS-Arroganz bei vielen Kunden nicht ankam. Eine Chipgeneration später hatte S3 die 805-Serie im Markt, die unter DOS nicht langsamer wurde. Andere Hersteller von Highend-Windows-Chips (Matrox, Weitek) scheren sich auch heute nicht um DOS-Geschwindigkeit.

Die aktuellen Windows-Beschleuniger arbeiten intern mit 64 Bit; diese Aussage hat für DOS aber keine Bedeutung, da DOS-Spiele nicht an die 64-Bit-Funktionen herankommen. Sie werden nur mit speziellen Windows-Treibern aktiviert.

Auf dem Weg zu schnelleren Spielen

VGA und VLB sind an der Grenze der Leistungsfähigkeit für Spiele angekommen. Bus und Chip sind soweit optimiert, daß man den reinen Datendurchsatz nicht mehr erhöhen kann. Wenn Sie schon einen Local-Bus-PC mit einer ordentlichen Grafikkarte haben, gibt es nicht den geringsten Grund, sich eine andere zu kaufen – außer Sie brauchen bessere Windows-Leistung, denn da werden laufend Fortschritte erzielt. Unter Windows bringen die 64-Bit-Chips beispielsweise rasante Ergebnisse bei HiRes- und True Color-Modi. Für noch bessere Spiele werden wir also neue Grafikstandards brauchen, die die Grenzen von VGA sprengen. Es gibt schon zahlreiche Ideen für entsprechende Erweiterungen und Standards.

Microsoft will beispielsweise mit »WinG« erreichen, daß Spiele-Programmierer auf Windows umsteigen. Bei WinG handelt es sich um einen Windows-Treiber, der schnellstmöglichen Zugriff auf die Grafikkarte gibt. Damit können

DER CHIP MACHT'S

Beim Einkauf einer VGA-Karte für Spiele sollte man in erster Linie auf den Grafikchip achten. Nur diese sind für die DOS-Geschwindigkeit verantwortlich. Begriffe wie DRAM und VRAM, Interleave, 32 Bit und 64 Bit machen sich nur bei Windows-Programmen bemerkbar. Im folgenden finden Sie eine kurze Liste der gängigen Chips, ihrer Vor- und Nachteile und einige Karten, die diese Chips verwenden.

Die Karten mit guten DOS-Daten sind dabei in etwa gleich schnell; wenn Sie solche Karten gegeneinander austauschen, sollten die Unterschiede kleiner als 5 Prozent sein. Einen großen Unterschied gibt es nur zwischen ISA- und VLB-Karten: Da Sie für VLB-Karten aber auch den passenden PC brauchen, können Sie nicht ohne weiteres auf eine VLB-Karte umsteigen.

ATI Mach 32, Mach 64

ATIs Beschleuniger-Chips tauchen eigentlich nur in den hauseigenen Karten auf. Sehr gute DOS-Ergebnisse, Video-Beschleunigung für Windows eingebaut.
Aktuelle Karten: Praktisch alle ATI-Karten.

Avance Logic

Sehr preiswerter Windows-Beschleunigerchip mit guten DOS-Leistungen.
Aktuelle Karten: Hercules Stingray

Chips & Technologies 64X

Neuer Chip mit »Video-Caching«. Soll unter Windows Geschwindigkeitsvorteile bringen, ist unter DOS aber weitestgehend wirkungslos – allerdings verschlechtert sich DOS auch nicht.
Aktuelle Karten: Boca Voyager

Cirrus Logic GD-5434 (Alpine)

Preiswerter 64-Bit-Chip mit sehr guten DOS-Leistungen. Keine DOS-Probleme, aber Windows-Treiber waren bei Redaktionsschluß noch nicht perfekt. Eine erweiterte Version dieses Chips soll Ende des Jahres den 3D-Chip von Argonaut enthalten.
Aktuelle Karten: Orchid Kelvin, Diamond Speedstar Alpine

IIT AGX

Risc-Chip mit VGA-Emulation; schnell unter Windows, sehr langsam unter DOS.
Aktuelle Karten: Orchid Celsius, Hercules Graphite

Matrox MGA

Chip-Serie mit hervorragenden CAD-Eigenschaften; theoretisch auch als Beschleuniger für 3D-Spiele denkbar, wenn dafür programmiert werden würde. Im normalen VGA-Modus sehr langsam; allerdings kann bei den meisten Matrox-Karten eine normale VGA-Karte parallel eingesetzt werden.
Aktuelle Karten: alle Modelle von Matrox

S3 805

Beschleuniger-Chip der zweiten Generation, der die DOS-Probleme älterer S3-Modelle behebt. Ist bei 32-Bit-Spielen etwas langsamer als das Tseng-Pendant, dafür absoluter Spitzenreiter bei 16-Bit-Spielen. Problem: S3-Chips können nicht den Grafik-Modus 640 mal 400 darstellen. Einige Karten (u.a. von Spea) fangen das Problem nicht ab und lassen Spiele wie Links 386 Pro und Flight Simulator 5 (HiRes) abstürzen. Andere Karten haben VESA-Treiber, die Zugriffe auf diesen Modus in 640 mal 480 ablenken, dann aber am oberen und unteren Bildschirmrand einen schwarzen Balken anzeigen; das Bild wird dadurch etwas gequetscht.
Aktuelle Karten: Spea Mercury, Elsa Winner, Orchid Fahrenheit

N S3 Vision 964 & 864

Die aktuellen Flaggschiffe von S3. 64-Bit-Beschleuniger für Windows, unter DOS praktisch identisch mit dem 805er. Immer noch kein 640 mal 400-Modus, die meisten 964er-Modelle haben aber einen VESA-Treiber im ROM, der das Problem durch Umleitung auf 640 mal 480 löst.
Aktuelle Karten: Diamond Stealth 64

Tseng ET4000-W32

Nachfolger des ehemaligen DOS-Spitzenreiters mit Windows-Beschleuniger. Ältere Versionen des Chips führen bei manchen extrem programmierten Spielen zu Flacker-Effekten; in den neuen Versionen, W32i und W32p ist das Problem behoben. Außerdem sind diese unter Windows schneller. Die Tseng-Chips sind bei aktuellen 32-Bit-Spielen absolute Geschwindigkeits-Spitzenreiter; im 16-Bit-Modus sind sie einen Hauch langsamer als die Konkurrenz von S3.
Aktuelle Karten: Hercules Dynamite Serie, Diamond Stealth 32

Weitek P9000, P9100

Spezielle HiRes-Chips mit sehr guten CAD- und lausigen DOS-Leistungen. Wer Wert auf schnelle Spiele legt, sollte diese unbedingt vermeiden.
Aktuelle Karten: Diamond Viper, Viper Pro

(Alle Angaben Stand Juli 1994)

Spiele all die tollen Beschleunigungen ausnutzen, die eigentlich nur für Windows gedacht waren. Erste Spiele mit diesem Verfahren werden für Ende 1994 erwartet. Ein Spiel muß allerdings speziell für WinG programmiert sein, damit der Treiber etwas nutzt.

In England arbeitet Argonaut an »BRender«, einem 3D-orientierten Standard. Wenn Sie eine Grafikkarte mit BRender-Treiber besitzen, wird diese je nach Ausführung nur die reinen Bildschirmfunktionen beschleunigen oder sogar dem Prozessor die gesamte 3D-Berechnung abnehmen. Argonaut entwickelt parallel zur Treibersoftware einen 3D-Chip, der in VGA-Karten integriert werden kann. Dieser Chip soll das erste Mal auf einer »Diamond Speedstar 3D«-Karte kurz vor Weihnachten erscheinen. Aber auch hier gilt: Solange ein Spiel nicht explizit BRender unterstützt, wird es durch eine solche Karte nicht schneller.

Intel geht an das Thema 3D von der Windows-Seite heran. Der »3DRender«-Standard soll Ende 94 auf möglichst vielen Grafikkarten für 3D-Beschleunigung sorgen – wenn die Software den Standard direkt unterstützt. An einer ähnlichen Lösung arbeitet auch Criterion, eine Tochterfirma von Canon. Deren System ist als reine Softwarelösung schon fertig und soll jetzt mit Hardware-Turbos angereichert werden.

Aber auch im Multimedia-Bereich gilt es einiges zu beschleunigen. Insbesondere Videoclips machen selbst auf VLB-Systemen noch Probleme; 33 MHz und 32 Bits sind immer noch zu langsam, um einen hochauflösenden Film mit 25 Bildern in der Sekunde darzustellen.

Hier helfen Video-Beschleuniger-Chips, die aus kleinen Video-für-Windows-Briefmarken mittels Hardware-Zoom bildschirmfüllende Videos machen. Auf die Spitze getrieben wird die Videobeschleunigung beim MPEG-Verfahren, welches nur mit komplexen Spezialchips zu bewältigen ist. MPEG-Filme sind derart stark komprimiert, daß selbst ein Pentium-PC sie nicht in Echtzeit entpacken kann. MPEG-Karten wie die »Reel Magic« lösen das Problem, in dem sie unabhängig von der VGA-Karte den Film in eigenes RAM entpacken; mittels eines Überlagerungstricks erscheinen MPEG-Film und Computerbild auf dem gleichen Monitor. Es ist denkbar, daß zukünftige MPEG-Chips einfach auf die VGA-Karte gepackt werden und sich das RAM mit dem Rest der Karte brüderlich teilen.

Die Grafikkarten der Zukunft werden wahrscheinlich nur noch wenig mit VGA zu tun haben. Ob die neuen Fähigkeiten für 3D und Video aber auch unter DOS genutzt werden, ist fraglich. Die Treiber-Entwicklung ist schon weit fortgeschritten und konzentriert sich auf das neue Windows 4.0, welches nächstes Jahr erscheinen soll. Einen ähnlichen DOS-Standard wird es wahrscheinlich nur geben, wenn Windows 4 gewaltig floppt. Und das kann heute noch niemand voraussehen.

Nur eines ist sicher: Die Tage von VGA sind gezählt; Spiele mit 16 Millionen Farben und hoher Auflösung, mit glasklaren Videos und 3D-Grafik wie auf einer teuren Workstation werden nicht mit alten Grafikkarten machbar sein. **(bs)**

TIE FIGHTER

Im Krieg der Sterne wird der Spieß umgedreht: Als imperialer Pilot gehen Sie im »X-Wing«-Nachfolger »Tie Fighter« mit verbesserter Grafik auf Rebellenjagd.

Der Krieg der Sterne geht weiter, das Imperium hat zurückgeschlagen. Der Stützpunkt der Rebellen auf dem Eisplaneten Hoth ist vernichtet und die Überlebenden befinden sich auf der Flucht vor ihren Häschern. Die mächtige Regierung der Galaxis will das Problem mit den Aufrührern endgültig lösen. Mit geballter Militärmacht geht es den Rebellen an den Kragen. Ganz so einfach ist das jedoch nicht, denn in den eigenen Reihen stecken hochrangige Verräter. Um diese auszuschalten, ist ein besonders guter und gewiefter Pilot nötig. Richtig, der sollen Sie sein!

In »X-Wing«, der ersten Raumkampfsimulation von LucasArts, saßen Sie noch in den Jägern der Rebellen und mußten den Todesstern vernichten. Der offizielle Nachfolger Tie Fighter versetzt den Spieler in die Lage eines Raumpiloten im Dienst der imperialen Truppen. Die Programmierer Lawrence Holland und Edward Kilham haben aber nicht einfach nur den Y-Wing gegen den Tie Bomber ausgetauscht, sondern viele Kritikpunkte des ersten Star-Wars-Spiels ausgemerzt.

Der Start eines Tie Bombers von einem Sternzerstörer. Diese Zwischenanimationen lassen sich auch abschalten.

Sie beginnen an Bord einer Raumstation, wo die angehenden Kämpfer erst einmal ein paar Runden im Simulator absolvieren sollen. Dort macht man sich mit den unterschiedlichen Raumschiffen vertraut. Der Tie Fighter ist klein und flink, aber schwach gepanzert. Der Tie Interceptor fliegt schnell und wendig, der Tie Bomber dagegen schwerfälliger, kann aber mehr Raketen und Bomben aufnehmen. Diese drei Schiffe müssen ohne Schutzschirme auskommen. Der Tie Advanced ist eine Neuentwicklung und kombiniert alle guten Eigenschaften der bisherigen Tie-Schiffe mit Energieschilden.



Raumkampf pur: Tie Fighter lebt von flotter Action.

Das Assault-Gunboat war auch schon bei »X-Wing« mit von der Partie und verfügt über variable Schutzschirme und eine starke Bewaffnung. Im Simulator fliegen Sie unter Zeitdruck durch enge, verwinkelte Röhren, die zudem mit einigen Hindernissen gespickt sind. Das Abschießen diverser Ziele bringt nützliche Zeitgutschriften.

Nach ein paar Trainingsrunden stehen simulierte Missionen in der sogenannten »Combat Chamber« an. Der Schwierigkeitsgrad steigt in jeweils vier Aufgaben pro Raumschiff beständig. Aus unbeweglichen, wehrlosen Zielen werden



IM WETTBEWERB

Rebel Assault	91
Privateer	90
TIE FIGHTER	**85**
Wing Commander Armada	78
X-Wing	77

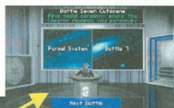
Tie Fighter ist ähnlich wie sein Vorgänger X-Wing mit mehr Simulations-Elementen gespickt als die Konkurrenten. Während bei X-Wing die zu lineare Handlung und der teils frustige Schwierigkeitsgrad für Kritik sorgte, ist Tie Fighter von diesen Schwachstellen befreit und bietet dazu bessere Grafiken. Spielspaß-Krösus Privateer verbindet die Vorzüge der Wing Commanders mit interstellarem Handel und kampfbetonten Missionen. Das CD-ROM-Spiel Rebel Assault ist leichter zugänglich als die anderen Star-Wars-Simulationen und reizt durch filmreife Grafik sowie gepflegte Action. Wing Commander Armada lebt vom reizvollen Mehrspieler-Modus, der gerade im Strategieteil Spaß macht. Für Einzelspieler ist Tie Fighter wegen der größeren Vielfalt die bessere Wahl.

Von der Halle aus gelangt man schnell in alle wichtigen Bereiche des Spiels

Mission starten



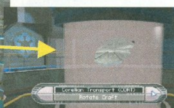
Mission wählen



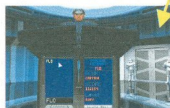


Simulator





Raumschiffe



Einschreiben

Training



Filmraum

schließlich ausgewachsene Raumjäger, die resolut gegen Sie vorgehen. Fühlen Sie sich gut genug, eine richtige Schlacht zu beginnen, genügt im Hauptmenü ein Mausklick. Zu Beginn stehen nur vier »Battles« zur Verfügung. Schlägt sich der Spieler erfolgreich, kommen neue hinzu. Die Handlung ist diesmal nicht so linear aufgebaut wie beim Vorgänger, sondern entwickelt neben den Hauptaufgaben interessante Nebenhandlungen mit hinterlistigen Überläufern und ähnlich üblen Gesellen.

Bevor Sie zu einer Mission aufbrechen, erteilt ein Flug-Offizier eine kurze Einweisung. Danach besteht manchmal die Möglichkeit, mit einer verhüllten Person zu sprechen. Wie sich herausstellt, gehört diese einem Geheimorden des Imperators an. Ihnen steht es frei, kleine Nebenaufgaben für den mächtigsten Mann der Galaxis zu erledigen und bei Erfolg in die Untergrundorganisation aufgenommen zu werden.

Hat man alle Besprechungen hinter sich gebracht, geht es mit dem Einsatz los. Erfahrenen »X-Wing«-Piloten fällt sofort auf, daß sich die Grafik der Raumschiffe leicht verändert hat. Die übersichtlichen Cockpits haben den gewohnten Standard, alle Außenansichten wurden dagegen mit »Gouraud-Shading« (einem speziellen Algorithmus) abgerundet und mit Texturen verziert. Gerade den großen Objekten wie Raumstationen oder Sternzerstörern kommt dies zugute. Das bremst zwar die Geschwindigkeit etwas, kann aber durch das Wegschalten von Details aufgehoben werden. Star-Wars-Kenner werden sich über den bombastischen Soundtrack freuen, der sich wieder je nach Situation ändert und zum Beispiel bei Gefahr von zurückhaltender Begleitung zu dramatischen Crescendi wechselt. Die Kino-Atmosphäre vervollständigt die glasklare Sprachausgabe während des Funkverkehrs und in den Zwischensequenzen, die



FLORIAN STANGL

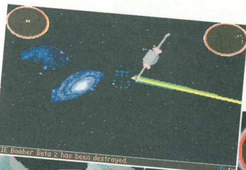
LucasArts hat sich erfreulicherweise nicht auf den »X-Wing«-Lorbeeren ausgeruht, sondern die Schwachpunkte des Vorgängers verbessert. Tie Fighter ist für Einsteiger leichter zu spielen, die Grafik ist detaillierter, der Sound gewohnt bombastisch und Profis können sich gleich mit sechs neuen Raumschiffen anfreunden.

Dank der zahlreichen kleinen Hilfen wie der drei Schwierigkeitsgrade und der Tastaturbelegung, die während des Flugs zur Verfügung steht, läßt sich Tie Fighter wesentlich differenzierter spielen. Da mir der hohe Anspruch von »X-Wing« gefallen hat, freue ich mich besonders über die Option, den Nachfolger genauso knackig schwer einzustellen.

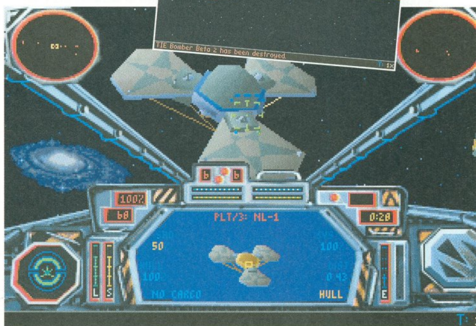
Nicht zuletzt durch den Star-Wars-Bonus ist Tie Fighter allen Wing Commanders überlegen. Mir gefallen die Polygon-Raumschifffe besser als die Bitmap-Kästchen-Monster aus Origins Software-Werft. Daß John Williams' genialer Soundtrack immer wieder leicht variiert auftaucht, freut mich als Verehrer des großen Kino-Komponisten besonders.

Zur Freude über eine großartige Action-Simulation mischt sich aber auch Ärger über Schlamperei: Bei so manchem 3D-Objekt werden vorne und hinten liegende Seiten vertauscht und in den Missionen »spinnen« manchmal die Computerpiloten.

Beispiel: Als Primärziel muß man eine Raumstation besetzen. Einer meiner Truppentransporter denkt aber nicht daran und beschießt die wehrlose Plattform solange, bis sie zerstört ist. Vernichte ich den Transporter selbst, wird die Mission abgebrochen. Erst als beim elften Versuch die Station selbst jenen Transporter vernichtet, schaffe ich die Aufgabe. Dieser Fall ist zwar nicht die Regel, aber eine von mehreren lästigen Ausnahmen.



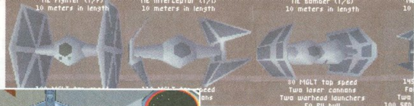
Mit der Vollsicht ohne Instrumente geht das Verfolgen eines Gegners nochmal so gut



Die großen Objekte wie diese Raumstation sind mit »Gouraud-Shading« abgerundet



Die Faszination der dunklen Seite der Macht: Gemeinsam mit Lord Vader geht es den Rebellen an den Kragen.



Diese imperialen Raumjäger dürfen Sie steuern

am Ende jeder erfolgreichen Schlacht zu sehen sind. Erfreulicherweise wurde der lästige DMA-Konflikt beseitigt, der beim Vorgänger auf manchen Rechnern für Abstürze oder »Hänger« bei den Samples sorgte.

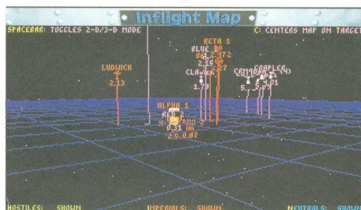


Im Training fliegen Sie durch enge, mit Hindernissen gespickte Röhren

Die große Frage vor der Veröffentlichung des Programms war, ob es überhaupt Sinn und Spaß macht, mit den kleinen, ungeschützten Tie Fightern zu fliegen. Glauben Sie uns: es macht Spaß! Zum einen ist die Wendigkeit der Ties für jeden Piloten ein Genuß, zum anderen haben die Programmierer etwas getrickst. Die wilden Feuerorgien, wie sie aus »X-Wing« bekannt sind, wenn gleich drei gegnerische Jäger den Spieler angreifen, sind passé. Die Missionen sind geschickt so entworfen, daß die Gegner nicht den Spieler als vorrangiges Ziel haben, sondern beispielsweise durch ein zu beschützendes Raumschiff oder von den Flügelmännern abgelenkt werden. Das fällt aber nicht unbedingt negativ auf, da man ständig damit beschäftigt ist, die vielen Ziele innerhalb einer Mission zu erledigen. Hat sich wirklich einmal ein Gegner an der eigenen Maschine festgehängt, fällt es selbst mit den schwerfälligen Tie Bombern relativ leicht, ihn abzuhängen. Notfalls können Kollegen um Hilfe angefunkt werden.

Drei verschiedene Schwierigkeitsgrade stehen zur Auswahl. »Hard« hat selbst für gestandene »X-Wing«-Bezwinger einiges zu bieten, Einsteiger sind bei »Easy« oder »Medium« gut aufgehoben. Manche der über 50 Missionen sind wie beim Vorgänger extrem anspruchsvoll, andere dagegen schnell erledigt. Diesmal müssen Sie aber nicht mehr selbst herausfinden, in welcher Reihenfolge Sie vorgehen sollten oder welche kleinen Tricks es zu beachten gibt. Ist der Spieler an einer Mission gescheitert, verraten die vermummte Gestalt und der Flugoffizier auf Wunsch ein paar Tricks. Außerdem kann man während des Flugs jederzeit eine Anzeige aufrufen,

Eine der Nebenhandlungen:
Der Imperator wird in seinem Palast von Lord Vader informiert, daß es in den eigenen Reihen Verräter gibt. Mit unserer Hilfe stellt Vader den bösen Überläufer.



Im unübersichtlichen Kampfgetümmel sorgt diese zoom- und drehbare Karte für Klarheit

Keyboard Reference

+/-	INCREASE/DECREASE THROTTLE
[	SET THROTTLE TO 1/3
]	SET THROTTLE TO 2/3
BACKSPACE	SET FULL THROTTLE
\	SET ZERO THROTTLE
RETURN	MATCH SPEED OF TARGET
H	ENTER/ABORT HYPERSPACE
ALT-E	EJECT
Q	QUIT; ABORT MISSION
C	START/STOP CAMERA
V	VIEW FILM
F8	SET BEAM WEAPON RECHARGE LVL
F9	SET LASER RECHARGE LEVEL
; OR SHIFTF9	BOOST LASERS FROM SHIELDS
F10	SET SHIELD RECHARGE LEVEL
' OR SHIFTF10	BOOST SHIELDS FROM LASERS
S	TOGGLE SHIELDS FWD/BACK/EVEN
0-9	SELECT VIEW DIRECTION
.	TOGGLE COCKPIT
F1	RESET TO FORWARD VIEW
F2	FOLLOW MISSILE VIEW
/ OR F3	EXTERNAL VIEW
* OR F4	TOGGLE CAMERA PAN MODE
Z	TOGGLE THREAT DISPLAY

T/Y	SELECT NEXT/PREV TARGET
U	SELECT NEWEST BOGIE
R	SELECT CLOSEST BOGIE
E	SELECT NEAREST ATTACKER
A	SELECT ATTACKER OF CURRENT TARGET
I	TOGGLE TARGET BOXES
./<	SELECT NEXT/PREV COMPONENT
SHIFTF5-F7	STORE CURRENT TARGET
F5-F7	RECALL STORED TARGET
W	SELECT WEAPON
X	CROSS-LINK WEAPON
B	ACTIVATE BEAM WEAPON
ALT-C	CALIBRATE JOYSTICK
ALT-P OR P	PAUSE GAME
ALT-T	SELECT 2X/4X/1X TIME ACCELERATION
ALT-D	SET GRAPHICS DETAIL
ALT-M/S	TOGGLE MUSIC/SOUND FX
M	TOGGLE INFLIGHT MAP
L	TOGGLE MESSAGE LOG
G	TOGGLE MISSION GOALS
D	TOGGLE DAMAGE ASSESSMENT
SHIFT-Z	TOGGLE WINGMAN ORDERS
K	TOGGLE KEY REFERENCE
ESCAPE	TOGGLE INFLIGHT OPTIONS

Während des Flugs ist jederzeit die Tastaturbelegung aufrufbar. Umständliches Blättern im Handbuch entfällt somit.



BORIS SCHNEIDER

Da soll noch mal einer sagen, wir hätten »X-Wing« damals zu wenig Punkte gegeben: Fast alle Fehler, die Larry Holland beim Vorgänger gemacht hat, wurden als solche erkannt und bei Tie Fighter ausgeräumt. Bei mir schnellte der Spielspaß jedenfalls gewaltig in die Höhe. Statt jede Mission zwanzig Mal fliegen zu müssen, nur um mitzuschreiben, wer wann wo warum auftaucht, gibt es hier vernünftige Briefings und ausgefeiltere Strategien.

Die gemäßigtere Abfolge der Missionen fällt angenehm auf, auch wenn plötzliche Sackgassen, die vom Programm nicht abgefangen werden (»Ja, wo ist denn der Transporter?«) mächtig lästig sind. Die Grafik wirkt trotz Verbesserungen etwas veraltet und kommt bei vielen Objekten ins Ruckeln. Dafür muß man dem Programmier-Team lassen, daß es wirklich eine Raumschlacht simuliert. Nicht nur Ihre konkreten Gegner fliegen durch das Universum; im Hintergrund bekämpfen sich grosse Schlachtschiffe und andere Gruppen. Man schwebt eben nicht allein mit seinem Gegner im Weltall, was den Adrenalin-Faktor steigert.

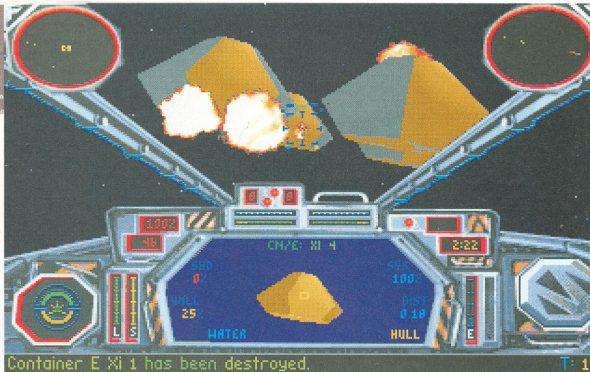
Mich privat nervt's immer noch, daß LucasArts relativ wenig Wert auf die Story innerhalb von Tie Fighter legt – aber das ist Geschmackssache. Jetzt fehlt nur noch ein »X-Wing Version 2.0«, mit all den intelligenten Verbesserungen aus Tie Fighter und einer Prise Story aus »Rebel Assault« – das wäre das ultimative Star Wars-Spiel. Bis dahin bleibt Tie Fighter in jedem Fall auf der Festplatte.



die auflistet, welche Missionsziele schon erledigt sind. Meistens gibt es primäre und sekundäre Ziele. Die ersten müssen unbedingt geschafft werden, die zweiten wirken sich je nach Bewältigung positiv oder negativ aufs Punktekonto und den Schwierigkeitsgrad der nächsten Missionen aus. Optionale Bonusziele sollen selbst herausgefunden werden.

Neben einem Schadensbericht ruft man per Tastendruck eine Aufstellung aller ein- und ausgegangenen Funkmeldungen, die möglichen Anweisungen an die Flügelmänner sowie die Tastaturbelegung auf. Umständliches Blättern im Handbuch während des Flugs ist somit vorbei. Um sich voll auf die Gegner konzentrieren zu können, steuert man seinen Raumjäger am besten mit dem Joystick; Maus und Tastatur führen nur zu Frust. Wer sich bereits bei »X-Wing« mit der Tastenbelegung vertraut gemacht hat, kommt sehr schnell mit Tie Fighter zurecht. Nur Befehle wie das Anfordern von Verstärkung oder der Einsatz des Traktorstrahls sind neu. In manchen Missionen müssen Sie Ihr Raumschiff frisch mit Waffen versorgen lassen. Dazu funkt man einen Spezialtransport an, der dann andockt.

Die imperialen Truppen schlagen sich in Tie Fighter nicht nur mit den aufständischen Rebellen herum, sondern sorgen auch an anderen Schauplätzen für Recht und Ordnung. Sie müssen einen lange schwelenden Bürgerkrieg beenden, Piraten das Handwerk legen oder Verräter gefangen nehmen. Nicht alle Soldaten stehen gleichermaßen hinter Imperator Palpatine wie Sie: Ein Admiral hat vom imperialen Einerlei die Nase voll und will samt seiner Truppen und eines Sternzerstörers zu den Rebellen überlaufen. Zusätzlich erdreistet sich ein Kollege sogar, den Imperator zu entführen. An der Seite von Lord Darth Vader nehmen Sie die Herausforderung natürlich an. Aber keine Angst: Sollten Sie versehentlich das Shuttle mit Ihrem Herrscher abschießen, geht die Galaxis noch lange nicht zugrunde. Die Programmierer haben aus der Kritik an »X-Wing« gelernt und eine automatische Backup-Funktion eingebaut. Sie müssen also nicht mehr Ihre Pilotendatei von Hand kopieren, um im Falle einer Gefangennahme wieder an der selben Stelle ohne Punktverlust weiter zu machen. **(fs)**



Explosionen wie im Kino: Dieser Frachter erlebt gerade seine letzten Sekündchen.



Der vermummte Typ hat Sonderaufträge für Sie auf Lager



Ein Flugoffizier verrät die Missionsziele und kleine Tips



Die Bilanz zeigt das Punktekonto und unseren Rang im Geheimorden des Imperators

TIE FIGHTER

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ Roland ■ General MIDI ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Action-Simulation
Hersteller	LucasArts
Ca.-Preis	DM 110,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittelschwer (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut

Freies RAM: min. 560 KByte RAM + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 15 MByte

Besonderheiten:
Drei Schwierigkeitsgrade; automatisches Backup des Piloten.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.

85



Das ist keine Zwischensequenz, sondern echte Spielgrafik, die bei »Wing Commander: Armada« angenehm flott über den Bildschirm huscht.

WING COMMANDER ARMADA

Die Kilrathis gehen ins Netz: Das fünfte Programm der Wing Commander-Serie ist auch für zwei Spieler gleichzeitig gedacht.

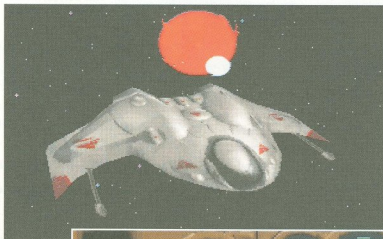


Von der Teflon-Pfanne hört man immer wieder, daß sie ein »Abfallprodukt« der Weltraumforschung wäre; eigentlich wollte man nur einen Hitzeschild für Raumschiffe entwickeln. Jetzt beschert uns Origin das erste Spiel, das eigentlich gar nicht geplant war: »Wing Commander: Armada« wurde nie auf einer Messe gezeigt, denn eigentlich war es die Papierkorb-Produktion eines Technik-Teams, welches neue Grafikroutinen für »Wing Commander III« und Netzwerktreiber für »Wings of Glory« testete. Aus beidem schusterte man ein Weltraum-Actionspiel zusammen, welches der Geschäftsleitung so gut gefiel, daß man schleunigst ein richtiges Spiel daraus machte. Während wir also auf die seit Monaten verzögerten Produkte wie »System Shock« und »Bioforge« warten, betritt zunächst »Wing Commander: Armada« die Bühne.

Armada spielt im Universum der vier bisherigen Wing Commander-Produkte (WC 1, WC 2, WC Academy, Privateer). Die Menschheit hat sich im All ausgebreitet und ist dabei auf die Kilrathi gestoßen, ein Volk von katzenähnlichen Wesen mit ungeheurem Eroberer-Willen. Der Krieg der Menschen gegen die Kilrathi dauert schon ein paar Jahrzehnte und nähert sich seit mehreren Spielen endlich der entscheidenden Phase.

Anders als in WC 1 und 2 gibt es bei Armada aber keine Story rund um Helden, Schurken, Überläufer und Spione. Vielmehr werden eigentlich nur die Raumschiffe und Kontrahenten übernommen und in einer völlig leeren Ecke des Universums abgesetzt. Hier kann man sich dann entweder in einem Action-Spiel gegenseitig zerballern oder in einem Strategiespiel versuchen, den Krieg neu zu beginnen, aber auch zu Ende zu führen.

Das Hauptmenü von Armada stellt als erstes die entscheidende Frage, ob man alleine oder zu zweit spielen will. Für



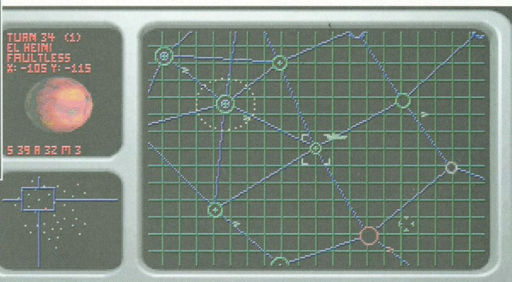
Erst mit der externen Kamera kann man den Detailreichtum der Raumschiffe voll genießen



Neue Cockpit-Grafiken runden den Edel-Look von Armada angenehm ab



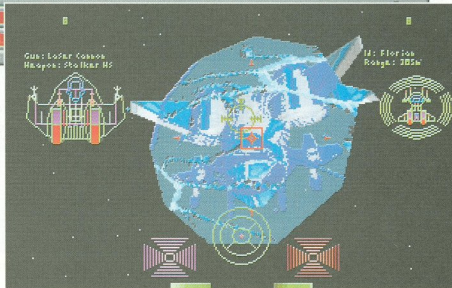
Modem-Modus leicht gemacht: Das Menü von Armada merkt sich sogar Telefonnummern



Neuzugang im Wing-Commander-Universum: Armada enthält ein einfaches, aber packendes Strategiespiel

den Einzelspieler gibt es dann drei verschiedene Optionen: »Battle«, »Armada« und »Campaign«. Der Battle-Modus ist ein reines Actionspiel. Sie suchen sich eines der zehn Raumschiffe aus (fünf von jeder Partei) und starten auf eine Mission mit 20 Abschnitten. In jedem warten ein oder mehrere Gegner auf Sie. Nach jeder dritten Sektion kommen Sie an einem freundlichen Schlachtschiff vorbei, bei dem Sie Schäden reparieren und Raketen nachfüllen dürfen. Wer alle 20 Abschnitte schafft, kann in die doppelt sortierte Highscore-Liste (nach Punkten und nach Zeit) aufgenommen werden und das Ganze gleich nochmal auf höherem Schwierigkeitsgrad versuchen.

Der Armada-Modus ist ein einfaches Strategiespiel. Sie starten mit einem Schlachtschiff und zwei kleinen Jägern. Außerdem gehört Ihnen ein Planet mit einer Mine und einer Werft. In jedem Spielzug haben Sie jetzt die Möglichkeit, mit ihrem Schiff auf den Hyperraum-Straßen andere Planeten anzufliegen. Auf diesen bauen Sie weitere Minen und Werften um so Ihre Armada zu vergrößern. Denn irgendwann stoßen Sie bei Ihrer Entdeckungsreise durch das All auf den Gegner, der dann hoffentlich eine kleinere Streitmacht hat. Wenn Sie Jäger zu Planeten des Gegners schicken, können Sie diese erobern; auf Wunsch wird dieser Programmteil als Actionsequenz durchgespielt. Ziel ist es, das gegnerische Schlachtschiff aufzuspüren und zu »versenken«.



Ein neues grafisches Detail: Der blaue Schutzschirm, der bei Treffern aufflackert

In diesem Strategieteil sollten Sie keine komplexen Wirtschafts- und Militärbeziehungen erwarten. Es gibt nur eine einzige Ware, den »Rohstoff«, der auch gleich den Faktor Geld ersetzen muß. Jeder Planet hat nur begrenzt viele Rohstoffe, die Minen fördern pro Spielzug eine bestimmte Menge bis die Quellen versiegen. Aus Rohstoffen baut eine Werft Raumschiffe; mit Transportern und dem eige-



Praktisch: Durch Ausblenden der Cockpit-Grafik vergrößert sich der Blickwinkel

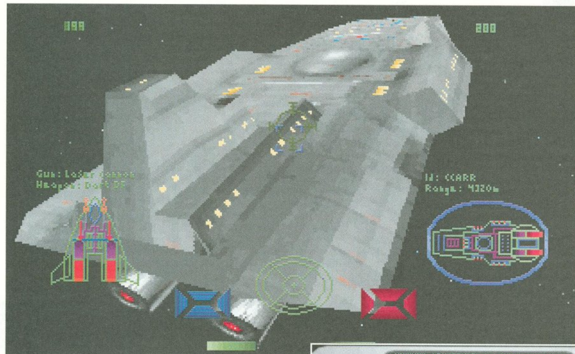


BORIS SCHNEIDER

Keine Story, keine eckigen Raumschiffe, keine ellenlangen Filmsequenzen und keinerlei »Missionen«: Mit Wing Commander hat dieses Spiel nur die Raumschiff-Typen gemeinsam. Man merkt dem Titel an, daß er quasi aus dem Papierkorb der Programmierer gefischt wurde, um schnell ein paar Mark zu machen.

Ich will nicht sagen, daß Armada schlecht ist (da denke ich mit Schaudern an die Wing Commander Academy zurück), aber es rundet die Serie eher nach unten als nach oben ab. Das Format und die Technik boten sich schon seit Jahren für ein Mehrspieler-Programm an. Daß Origin sich diesem Thema sehr ernsthaft angenommen hat, merkt man an der sauberen Netzwerk-Programmierung. Sofern irgendeine Form von NetBIOS vorhanden ist und das RAM reicht, läuft das Ding – das kann man keineswegs von allen Netzwerk-Spielen sagen, die ich teilweise erst mit verzweifeltem Umkonfiguieren auf unserem Redaktionsnetz zum Laufen brachte. Dafür ein »Gut gemacht!« nach Austin, Texas.

Der Strategieteil wirkt hingegen arg aufgesetzt, frei nach dem Motto: Was kann man in acht Wochen programmieren, um aus dem reinen Netzwerkding auch was für Solo-Spieler zu machen? Auch wenn man sich nicht für Modemfights und Rohstoffschieben erwärmen kann, erreicht Armada zumindest eines: Die absolut gelungene Raumschiff-Grafik macht den Mund auf Wing Commander III wäßrig, und der Multiplayer-Support, den wir bald auch in »Wings of Glory« wiederfinden sollen, wird Origin auch ein paar sehr zufriedene Kunden bescheren.



Die großen Schlachtschiffe können zum Auftanken angeflogen werden

nen Schlachtschiff transportieren Sie Rohstoffe zwischen den Planeten hin und her. Für ganz viel Material dürfen Sie auch eine Festung bauen; die hat den Vorteil, daß der Planet automatisch gegen Eindringlinge verteidigt wird. Die gebauten Jäger bringen Sie entweder an Bord Ihres Schlachtschiffes unter oder postieren Sie im Orbit um Planeten, die damit auch einen gewissen Schutz erfahren. Aggressive Expandierer schicken ihre frisch gebauten Jäger gleich in gegnerisches Territorium. In diesem Armada-Modus wird das Spielfeld per Zufall aufgebaut; Sie wissen auch nicht, wo der Computergegner steckt, bis Sie das erste Mal auf seine Schiffe stoßen. Außer ihnen beiden tut sich auch nicht viel im All; Heimatplaneten und andere Extras sind in diesem Modus nicht vorhanden.



Welches Raumschiff darf's denn sein?



Planeten-Management leicht gemacht dank einfacher Menüs

Eine Stufe weiter geht der »Campaign«-Modus. Die Regeln gleichen denen des Armada-Modus, allerdings sind die Sektoren, um die Sie kämpfen, vorbestimmt. Außerdem beschränkt sich das Spiel jetzt nicht mehr um eine einzelne Armada-Schlacht, sondern zieht sich durch mehrere Sektoren hin, bis einer der Spieler seine Heimatwelt (allerdings nicht Kilrah oder Erde) dem Gegner ausliefern muß. Verständlich, daß ein solches Spiel ein paar Stunden dauern kann, weswegen die Lade- und Speicherfunktionen für Spielstände höchst willkommen sind.

Während der Computergegner einen kompetenten, aber etwas langweiligen Gegner abgibt, ist Armada voll auf zwei Spieler eingestellt. Alle drei Modi lassen sich auch zu zweit starten. Dabei haben die Programmierer von Origin alle Hardware-Konfigurationen berücksichtigt. Wer nur einen PC zur Verfügung hat, kann einen »Split Screen«-Modus benutzen, bei dem der Bildschirm senkrecht in zwei Hälften geteilt wird. Im Strategie-Modus sitzt man immer abwechselnd vor dem PC, während der Spielpartner (hoffentlich) wegguckt. Für Duelle per Telefonleitung gibt es einen Modem-Modus und besonders komfortabel und schnell geht es in einem Netzwerk zu. Auf einem Netzwerk können mehrere Partien gleichzeitig stattfinden, die den übrigen Netz-Verkehr auch nicht allzustark behindern.

Für Modem- und Netzwerk-Spiele haben sich die Programmierer nicht nur eine gelungene Benutzerführung mit klaren Menüs einfallen lassen, sondern auch an besondere Gags gedacht. So kann man seinem Gegenspieler während der Strategiephasen getippte Nachrichten schicken und während des Actionparts sogar mit Sprachausgaben drohen. Nehmen Sie einfach per Soundkarte vier Schmähungen mit der eigenen Stimme auf und benutzen Sie das mitgelieferte Programm, welches diese Samples nicht nur in Ihr eigenes Spiel integriert, sondern auch vor einer Runde per Modem



JÖRG LANGER

Wieso trägt dieses Spiel den Namen Wing Commander, wenn ich keine Wingmen habe? Nicht nur bei diesem kleinen Fehler im Detail hat Origin die Schlüsselelemente der gleichnamigen Serie gewaltig abgebaut. Der Dogfight-Programmteil ist ein simples Actionspiel, in dem Sie keine Aufgaben erfüllen, sondern den Highscore knacken. Der Armada- bzw. Campaign-Modus wirkt äußerst spartanisch und wird bei vielen eroberten Planeten unübersichtlich. Mir gefällt es trotzdem, erst eine Handvoll Schiffe zu bauen, die ich mir dann unter dem Raumpilotenhintern wegballern lasse.
Armada kann als Solospiel nicht vom Hocker reißen. Ganz anders aber sieht die Sache bei zwei menschlichen Kontrahenten aus: Der unkomplizierte Actionpart gerät hier zum Vorteil, da man ohne große Umschweife das Programm laden und aufeinander losgehen kann. Die Einfachheit des Strategieteils beschleunigt den Spielablauf, bei dem das Ausfechten der Kämpfe klar im Vordergrund steht.
Grafisch gibt das Programm einiges her. Die Raumschiffe bewegen sich fließend, die großen Objekte lösen sich beim Näherkommen nicht mehr in wüste Pixellandschaften auf. Für Nullmodem- oder Netzwerkbesitzer ist Armada ein gelungener Appetithappen – eine Art »Wing Commander 2.9« darf man aber nicht erwarten.

TIE FIGHTER GEGEN WING COMMANDER ARMADA

FEATURE	TIE FIGHTER	WING COMMANDER: ARMADA
3D Grafik-System	Polygon-Grafik mit Goraud-Shading für Licht- & Schatteneffekte.	Polygon-Grafik mit Texture Mapping für detallierte Oberflächen.
Zahl der Raumschiff-Typen	Sechs steuerbar, über zwei Dutzend im Spiel	Zehn steuerbar, zusätzlich zwei nicht direkt steuerbare Schlachtschiffe
Zahl der Raumschiffe in einer Mission	Theoretisch beliebig, praktisch bis zu 30	Zwei aktive Schiffe für jede Partei plus je ein Schlachtschiff
Kommunikation mit Gegnern	Nein	Ja
Befehle an eigene Schiffe während Raumkampf	Ja	Nein
Missionen	36 Missionen in sieben »Battles«, 24 Trainingslevel	Eine Actionsequenz in mehreren Leveln
Strategie	Auswahl der nächsten Mission möglich	Komplettes Strategiespiel enthalten
Mehr-Spieler-Support	Nur ein Spieler möglich	Zwei Spieler gleichzeitig an einem PC oder per Modem / Netzwerk
Filmrecorder	Ja	Nein
Missionseditor	Nein	Nein
Zufallselemente	Nein	Fürs Strategiespiel wird das Spielfeld per Zufall erzeugt

oder Netzwerk an den Gegner übermittelt. Während bei zwei Spielern die Rollen im Armada- und Campaign-Modus klar verteilt sind, gibt es in der reinen Actionvariante sogar zwei verschiedene Spielarten: Bei »Gauntlet« treten Sie und Ihr Partner gemeinsam gegen die Gegner an, im »Battle Mode« gibt es hingegen ein Mensch-gegen-Mensch-Duell.

Strategieteil und Netzwerk-Modus sind aber nicht das einzig neue an Armada. Origins Programmierer haben die Semi-3D-Grafikroutinen, die bis »Privateer« treue Dienste leisteten, gegen die aus »Strike Commander« ersetzt. Keine Panik – das bedeutet nicht, daß Armada deswegen auch ähnlich langsam über den Bildschirm zieht. Zum einen wurden die Routinen optimiert, zum anderen gibt es im Weltraum keinen »Fußboden«, der bei Strike Commander einen Großteil der Rechenzeit verschlang. Auch auf einem guten 386er zieht die Grafik noch halbwegs zügig über den Schirm, obwohl Origin einen 486er als Grundausstattung für Armada angibt. Split-Screen-Duelle sollte man definitiv nur auf einem 486er beginnen.

Alteingesessene Wing Commander-Spieler werden jedenfalls sehr neidisch auf die neue Grafik blicken. Da jetzt nicht mehr vorberechnete Grafiken gedreht und gezoomt werden, sondern echte 3D-Routinen die Raumschiffe sanft in alle Richtungen kippen, ist das Fluggefühl gleich eine Klasse besser. Auch an der Flugphysik wurde einiges getan; das Trägheitsverhalten der Schiffe ist jetzt etwas »realistischer« (soweit man das von einem Science-fiction-Spiel überhaupt sagen kann). All diese Verbesserungen, zusammen mit einem zuschaltbaren Super-VGA-Modus für extrastarke PCs, sollen wir dann auch in »Wing Commander III« wiederfinden, welches uns für Weihnachten angekündigt wird. Aber vorher hat Origin ja noch ein paar andere unerledigte Titel auf dem Programm... **(bs)**



Netzwerksteuerung? Kein Problem! Die Programmierer machen das Spiel per NetBIOS kinderleicht.



IM WETTBEWERB

Privateer	90
TIE Fighter	85
WING COMMANDER ARMADA	**78**
X-Wing	77
Wing Commander Academy	68

Alleine bietet die »Wing Commander: Armada« keinen Spielwitz, der mit »Privateer« (ebenfalls ein Wing Commander-Spiel) vergleichbar wäre. Auch der aktuelle Star-Wars-Hit »TIE Fighter« fliegt an den Kilrathi-Kriegern davon. Aber Armada hat den in dieser Gruppe einmaligen Modem- und Netzwerk-Support zu bieten, der für packende Zwei-Spieler-Duelle sorgt. Die flaue Wing Commander Academy war schon immer der schwächste Titel der Serie, auch wenn er als einziger einen rudimentären Missions-Editor vorweisen konnte.

WING COMMANDER: ARMADA

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ Roland ■ General MIDI ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Action-/Strategiespiel
Hersteller	Origin
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 600 KByte RAM + 3 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 12 MByte

Besonderheiten: Wahlweise reines Action- oder Strategiespiel. Zwei Spieler per geteiltem Schirm, Netzwerk oder Modem/Nullmodem.

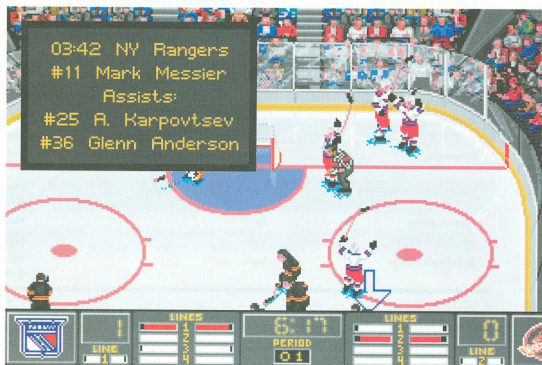
Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Joystick, NetBIOS-kompatibles Netzwerk.

78



NHL HOCKEY '95

Electronic Arts möbelte seine geniale Eishockey-Simulation für CD-ROM auf: Super VGA, Videoclips, Editor und aktualisierte Team-Statistiken geben der Motivation einen Zusatzkick.



Das jüngste Stanley-Cup-Finale zum Nachspielen: Messier bringt die New York Rangers gegen Vancouver in Führung.

Das Leben ist bekanntlich ein Jammertal und wird nur durch gelegentliche Augenblicke höchsten Glücks erträglich: Die neue PC Player landet zum Beispiel im Briefkasten, das Rascheln einer frisch ausgepackten Tafel Schokolade kitzelt die Sinne... und dann gibt es noch das Ausgleichstor zwei Sekunden vor Schluß, nachdem man schon den Torwart zugunsten eines sechsten Feldspielers herausgenommen hatte.

In seltenen Sternstunden des Spieldesigns gelingt eine Sportsimulation, bei der man die emotionalen Kicks fast so schön verpaßt bekommt wie beim »echten« sportlichen Vorbild. Und wenn es je eine Softwarefirma geschafft hat, die Dramatik, Technik, Spannung und Dynamik von Eishockey einzufangen, dann geht das goldene Eis am Stiel definitiv an Electronic Arts: »NHL Hockey«, exakt vor einem Jahr in PC Player getestet, spielt sich wie ein Gedicht.

Die rundum renovierte, in wenigen Wochen erscheinende CD-ROM-Version »NHL Hockey '95« ließ gottlob des Pudels Kern unangetastet. Spielgefühl und Steuerung, nachweislich nicht verbesserbar, entsprechen dem Vorbild. Gewiß, der Puck flattert mit einigen frischen Animationsphasen übers Eis und die Anzeigetafel bietet neue Gimmicks, aber das realistische Spielgefühl kommt einem mächtig bekannt vor. Mit dem ersten Feuerknopf wird gepaßt; der zweite Feuerknopf dient zum Schießen. Die Joystickhaltung während des Abfeuerns beeinflußt jeweils die Richtung. Je länger der Knopf gedrückt wird, desto wuchtiger der Schuß. Besonders tückisch sind »One Timers«: Einen Paß spielen und sofort den Schußknopf drücken, noch bevor der Paßempfänger am Puck ist. Klappt dieses quicke Manöver, donnert Ihr Spieler die Scheibe volley aufs Tor, was dem Goalie den Abend gründlich verderben kann.

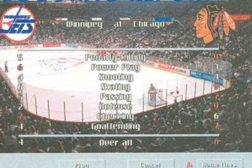
Das ganze Drumherum wurde auf Super VGA umgestellt. Menü- und Statistik-Screens sind neu gezeichnet und sehen hochauflösend entsprechend edel aus. NHL-Fans werden sich freuen, daß alle Teams und Spieler auf dem Stand der

Perfekter Paß: Der Right Wing erkennt den freien Centre und schiebt die Scheibe in die Mitte. Dank One-Timer-Technik wird der Puck volley ins Netz gedroschen, Prädikat »unhaltbar«.



HEINRICH LENHARDT

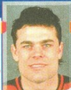
Bevor ich im Taumel ungezügelter Begeisterung unkontrolliert Superlative verschütte, eine relativierende Anmerkung vorneweg.
Das Programm, das in den letzten zwölf Monaten am häufigsten auf meinem Privat-PC lief, war NHL Hockey. Wie kaum eine Sportsimulation liefert es höchst Qualität bei Anspruch, Steuerung, Dynamik und Langzeit-Motivation. Da kann ich mir schon ausrechnen, daß die 95er-Version nachhaltig mein CD-Laufwerk blockieren wird...
Am eigentlichen Spielablauf wurde nicht groß rumgebastelt – und das ist auch gut so. Durch die neuen Teams und den Editor hat es auch der Profi in der Hand, sich ganz individuelle Herausforderungen zu schnitzen. Die auf Super VGA gepowerte Präsentation ist extrem schick und übersichtlich. Da macht das Blättern in den üppigen Statistiken nochmal soviel Spaß.
Um alle Nuancen von NHL Hockey '95 zu beherrschen, braucht man schon ein paar Stündchen. Langfristig ist das Programm dafür umso spannender.
Eine essentielle Anschaffung – selbst für Besitzer der letztjährigen Floppy-Fassung, denn die Veränderungen in den NHL-Teams darf sich kein echter Eishockey-Fan entgehen lassen.



Vor jeder Partie werden die Stärken und Schwächen der Teams ermittelt



Bei einem guten Außenstürmer landet auch mal ein Gewaltschuß im Netz



Rufen Sie die aktuellen Statistiken für jeden einzelnen Spieler ab

vor kurzem abgelaufenen Saison 93/94 gebracht wurden. Gegenüber der Disketten-Vorlage gibt es damit auch die zusätzlichen Teams aus Anaheim und Florida sowie die von Minnesota nach Dallas transferierten »Stars«. Mit dem neuen Editor dürfen Sie sogar zusätzliche Spieler erfinden, ihnen beliebige Werte in den relevanten Statistiken verpassen und gezielt in Teams einschleusen. Nette Zugabe: Das Begutachten von besonders spannenden Torszenen, die von echten NHL-Partien digitalisiert wurden.

Besonders spannend wird's auf dem Eis, wenn der Schiedsrichter ein Foul pfeift. Während der Sünder einige Minuten auf der Strafbank schmort, ergibt sich im Überzahlspiel die Chance, durch geschicktes Paßspiel eine Lücke in die Abwehr zu reißen. Auch an den Check-Animationen wurde gefeilt; so kann man jetzt mit etwas Geschick den Gegenspieler kunstvoll über die Bande rempeln.

Generell sind die Computergegner weniger leicht mit schablonenhaften Angriffen zu überrumpeln und bei den statistischen Berechnungen geht es minimal realistischer zu. Wählen Sie für Ihre Liga eine verkürzte Spieldauer, fallen auch in den vom Computer hochgerechneten Ergebnissen anderer Teams proportional weniger Tore. Im Replay-Modus sieht man sich Wiederholungen besonders toller Szenen an und speichert sie zwecks Verewigung auf Festplatte.

Für die Langzeitmotivation sorgt der große, dicke Liga-Modus: Bauen Sie Ihr Team auf, basteln Sie im Laufe der 84-Spieltage-Saison an der idealen Formation und qualifizieren Sie sich für das Play-Off um den Stanley Cup. **(hl)**

Mit dem neuen Editor basteln Sie Kufen-Cracks ganz nach Ihren Wünschen





An diesem Beispiel werden die grafischen Verbesserungen deutlich. Links das Hauptmenü vom letztjährigen NHL Hockey, rechts das entsprechende Bild beim CD-Nachfolger.



IM WETTBEWERB

NHL HOCKEY '95	90
NHL Hockey	88
FIFA Soccer	85
Eishockey-Manager	80
Wayne Gretzky Hockey 3	65

Schönere Grafik, mehr Vielfalt im Detail – das ist uns doch glatt eine Aufwertung wert. NHL Hockey '95 bietet eine noch langfristigere Herausforderung als der Vorgänger und steigt verdienterweise in den 90er-Olymp auf. Bethesdas Wayne Gretzky 3 macht im direkten Vergleich zu NHL eine schlappe Figur und der thematisch verwandte Eishockey Manager ist ein reines Strategiespiel bar jeglicher Action. Jenseits von Eishockey ist der Fußball-Hit FIFA Soccer die beste Mannschaftssport-Simulation für den PC.



NHL HOCKEY '95

❑ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ❑ S'Blaster Pro ■ Roland ❑ General MIDI ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer (Fachbegriffe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 1 bzw. 15 MByte

Besonderheiten: NHL-Ligamodus ist auf dem neuesten Stand. Hochauflösende Menü-Screens und digitalisierte Videos. Neuer Spieler-Editor.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Game Pad bzw. Digital-Joystick.



RED HELL



Mark Constantine in Nöten: Wir rettet man die Welt, wenn man nicht einmal weiß, wo man ist?

Die Sowjetunion gewinnt den Zweiten Weltkrieg, erringt dank einer Zeitmaschine die Weltherrschaft und zerstört die Umwelt. Da rümpfen Historiker und Computerspieler solidarisch die Nasen.

Man stelle sich vor: Die Programmierer von Red Hell haben die Zeitung gelesen! Da stand doch tatsächlich etwas von einer zerstörten Umwelt hinter dem ehemaligen »Eisernen Vorhang«. Eine gute Gelegenheit, die ursprüngliche Story von Red Hell für den europäischen Markt zurechtzuschustern. Eigentlich sollte die Handlung des Adventures auf der Spekulation beruhen, wie die Erde heute aussähe, wenn die Nazis den Zweiten Weltkrieg gewonnen hätten. Das war den Jungs bei Cyberdreams für Europa wohl zu heiß, also ließen sie kurzerhand die Russen gewinnen und mit Hilfe einer Zeitmaschine ein Atombomben-Monopol errichten. Da die üblen Sowjets vor lauter Weltherrschaft nur noch an die Produktion von Militärgütern denken, geht es mit der Umwelt rapide bergab. Im Jahr 2020, als Amerika ein Teil der Sowjetunion ist, steht die Erde kurz vor dem Kollaps. Nur ein biederer Biochemiker namens Mark Constantine kann den Untergang aufhalten.



Die Animationen in den Videofenstern sind ruckelig, die Sprachausgabe ist dagegen ordentlich

Red Hell ist ein traditionelles Adventure mit »Point and Click«-Bedienung. Mit vier Icons am unteren Bildrand, die für reden, gehen, betrachten und benutzen stehen, manipuliert man die Gegenstände, die im Grafikfenster zu sehen sind. Die Steuerung des Helden ist umständlich. Erst muß auf das Schuh-Icon geklickt werden, dann auf den Ort, wohin das Männchen trippeln soll. Um nicht allzuviel Spielspaß aufkommen zu lassen, kann Mark Constantine nur in vier Richtungen, nicht aber schräg marschieren. Intelligent genug, um Hindernisse herum zu gehen, ist er auch nicht. Spricht der Held mit anderen Personen, werden die Köpfe in kleinen Fenstern holprig animiert dargestellt, die Texte sind zusätzlich als englische Sprachausgabe zu hören. Einfluß auf die Dialoge kann der Spieler nicht nehmen.

Die Puzzles sind größtenteils der eher simplen Sorte. Mit dem Schraubenschlüssel wird die Abdeckung der Kühlmaschine geöffnet, in einem leeren Faß gelangt man in das Regierungsgebäude, und so weiter. Verwendbare Gegenstände müssen mühsam im Bildschirm gesucht werden, der Cursor verändert sich nicht, wenn er über ein interessantes Objekt geführt wird. Dadurch übersieht man leicht wichtige Dinge, ohne die es später im Spiel kein Fortkommen gut. Ständiges speichern ist lebenswichtig. **(fs)**



FLORIAN STANGL

Kaum zu glauben, was für einen Unsinn sich Programmierer ausdenken können. Die sogenannte »Spekulation«, was wäre, wenn die Russen den Zweiten Weltkrieg gewonnen hätten, ist Nonsens – schließlich gehörte die Sowjetunion tatsächlich zu den Siegermächten. Die Begründung, daß die Russen mit Hilfe einer gestohlenen amerikanischen Zeitmaschine das Atombomben-Monopol an sich rissen, paßt nicht zum ansonsten betont realistischen Background. Allen künstlerischen Freiheiten zum Trotz: Solch' eine Handlung erzeugt bei mir Sodbrennen.

Das Spiel selbst ist nicht der Rede wert. Die Grafik dümpelt knapp über Shareware-Niveau, die Puzzles sind zu simpel und der Sound ist abgesehen von der Sprachausgabe nervig. Die umständliche Steuerung gehört auf den Sondermüll.

Unser Held stirbt noch öfter unerwartet als in den härtesten Sierra-Spielen, zusätzlich sorgen gelegentliche Abstürze für Frust. Dem ganzen setzt der bescheuerte Kopierschutz die Krone auf. Darauf hätten die Programmierer gut verzichten können, denn wer würde Red Hell freiwillig kopieren?



RED HELL

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Castleworks/Cyberdreams
Ca.-Preis	DM 110,–
Kopierschutz	Ätzende Code-Abfrage
Anleitung	Englisch; viel
Spieltext	Englisch; viel (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Mangelhaft
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 590 KByte RAM + 2 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 25 MByte

Besonderheiten: Kopierschutz-Abfrage bei jedem Laden eines gespeicherten Spielstands und jedem Neustart.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.





CALL AND PLAY

Versandtelefon: 02803 - 1359 oder 02803 - 719
Fax : 02803 - 8161

Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904

Ladenpreise Variieren!!!!!!

Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel



Versandtelefon Mo.-Fr. von 9.30 - 18.30 Uhr

PC 3,5 "

1990/94er Edition	DV	47,95
1942 Pacific Air War	DA	89,95
Aces of the Deep	DV	x79,95
Aces over Europe	DV	69,95
Airlines	DA	67,95
Al Quadim	EV	67,95
Alone in the Dark 2	DV	79,95
Anstoss	DV	67,95
Anstoss World Cup	DV	54,95
Arcade Pool	DA	x29,95
Archon Ultra	DV	79,95
Aufschwung Ost	DV	64,95
Award Winners 2	DA	64,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle Isle 2 Scenerie	DV	i.V.
Battletoads	DA	x59,95
Bazooka Sue	DV	x87,95
Beneath the Steel Sky	DV	69,95
Betrayal at Krondor	DV	69,95
Big Sea	DV	67,95
Bioforge	DV	i.V.
Bloodnet	DA	x87,95

CD-Formula One-Grand Prix und David Leadbetter DA/EV nur 59,95

Bloodstone	DA	59,95
Body Blows	DA	54,95
Breakline	DA	47,95
Bundesl.M.Hattrick	DV	x74,95
Bundesl.Manag. 2.0	DV	67,95
Burning Steel	DV	79,95
Burning Steel 2	EV	69,95
Burning Steel 2	DV	x84,95
Burntime	DV	79,95
Campaign 2	DV	74,95

Bundesl.Manag. Hattrick DV x74,95

Cannon Fodder	DV	59,95
Chaos Engine	DA	x54,95
Caribian Desaster	DV	x79,95
Chartbreaker	DV	x67,95
Christoph Kolumbus	DV	79,95
Civilisation	DV	89,95
Comanche	DV	82,95
Comanche Data 2	DV	49,95
Cool Spot	DA	x54,95
Daemonsgate	DA	x54,95
Dangerous Street	DA	x47,95
Dark Sun	DV	79,95
Das schwarze Auge 1	DV	79,95
Day of Tentacle	DA	84,95
Death or Glory	DV	79,95
Delta 5	EV	x67,95
Der Clou	DV	79,95
Der Patrizier	DV	79,95
Der Planer	DV	79,95
Der Planer Data	DV	39,95
Desert Strike	EV	x74,95
Die Siedler	DV	79,95
Diggers	DV	64,95
Dune 2	DV	59,95
Dungeon Hack	DV	79,95
Eishockey Manager	DV	77,95
Elder Scrolls	EV	67,95
Elder Scrolls	DV	x79,95
Elite 2	DV	67,95
Empire Deluxe	DV	67,95
Empire Soccer	DV	54,95
Eye of Beholder 3	DV	77,95
F 1 Autorennen	DA	59,95
F 14 Fleet Defender	DA	94,95
Fantastic Dizzy	DV	59,95
Fantasy Empires	DV	67,95
FIFA Soccer Intern.	DV	64,95
Flashback	DV	67,95
Flugsimulator 5.0	DV	119,95
Formula One GP	DA	89,95

PC 3,5 "

Freddy Pharkas	DV	67,95
Fury of the Furries	DV	59,95
Gabriel Nights	DV	69,95
Genesia	EV	59,95
Goal	DV	39,95
Gobliins 2	DV	79,95
Gobliins 3	DV	79,95
Hand of Fate	DV	67,95
Hanse deluxe	DV	39,95
Harpoon 2	EV	74,95
Heimdal 2	DV	i.V.
Hexx , Heresy Wizz.	DA	67,95
History Line 14-18	DV	67,95

Das schwarze Auge 2 DV x79,95

Inca 2	DV	84,95
Incredible Toons	DV	69,95
Indy Jones 4 Advent.	DV	47,95
Indy Car Racing	DA	49,95
In Extremis	DV	67,95
Ishar 3	DV	64,95
Jurassic Park	DV	49,95
Kick OFF 3	DV	47,95
Kingmaker	DV	67,95
Kings Quest 6	DV	77,95
Lands of Lore	DV	59,95

Angebote
(gültig auch in den Läden)

CD Theme Park DV
PC Tie Fighter DA
PC Die Siedler DV
je Spiel **69,95**

Diese drei Angebote solange Vorrat reicht

Larry 6	DV	69,95
Last Action Hero	DA	54,95
Legend Kyrandia 2	DV	67,95
Lemminge 2	DA	79,95
Links 386 Pro	DA	89,95
Links Course:		
Banff Springs	EV	44,95
Belfry Wishaw	EV	44,95
Castles Pines	EV	44,95
Firestone	EV	44,95
Innisbruck Copper	EV	44,95

CD-Hidden Below DA 67,95

Maunea Kea	EV	44,95
Pebble Beach	EV	44,95
Pinehurst	EV	44,95
Lothar Mathäus	DA	64,95
Lotus 3	DA	59,95
Mad News	DV	x79,95
Mad TV	DV	35,95
Magic of Endoria	DV	79,95
Master of Orion	DA	89,95
Might&Magic 5	DV	84,95
Monkey Island 1	DV	35,95
Monkey Island 2	DV	47,95
Mortal Combat	DA	49,95

Ishar 3 DV 64,95

Nomad	DA	54,95
Oscar	DA	49,95
Overlord	DA	x67,95
Oxyd Magnum	DV	x47,95
Pacific Strike	DA	79,95
Pacific Strike Speech	DA	34,95
Pinball Dreams	DA	59,95
Pinball Dreams Data	DA	35,95
Pinball Fantasies	DA	59,95
Pizza Connection	DV	79,95
Police Quest 4	DV	69,95
Premier Manager 2	EV	x59,95
Prince Persia 2	DA	67,95

PC 3,5 "

Privateer	DA	84,95
Privateer Operation	DA	37,95
Privateer Speech	DA	37,95
Quest f. Glory 4	DV	x67,95
Quarter Pole	DV	67,95
Railway Challenge	DV	67,95
Rallay	DV	64,95
Ravenlooft	EV	79,95
Ravenlooft	DV	i.V.
Reunion	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	74,95
Robinsons Requiem	DV	59,95
Rüsselsheim	DV	64,95

Outpost DA CD-Rom 79,95

Rüsselsheim	DV	64,95
S.U.B.	DV	x66,95
Sabre Team	DV	x79,95
Sam & Max	DV	84,95
Sens.Soccer Intern.	DV	39,95
Shadow Caster	DA	79,95
Sim City 2000	DV	79,95
Sim City 2000 Data	DV	34,95
Sim Farm	DV	79,95
Simon the Sorcerer	DV	84,95
Software Manager	DV	67,95
Space Legends	DA	74,95
Space Quest 5	DV	64,95
SSN-21 Seawolf	DV	69,95
Star Trek 2	DV	74,95
Starlord	DV	92,95
Strike Comander	DA	84,95
Strike Com. Speech	DA	37,95
Strike Com.Operat.	DA	37,95
Striker	EV	66,95
Stronghold	DV	79,95
System Shock	DV	x87,95

FIFA Soccer Int. DV 64,95

Subwar 2050	DV	89,95
Subwar2050 Data	DV	x54,95
Syndicate	DV	69,95
Syndicate Data	DV	36,95
T.F.X.	DV	79,95
Theme Park	DV	74,95
Terminater Rampage	DA	67,95
Tie Fighter	DA	79,95
Tie Fighter	DV	i.V.
Tornado + Data	DA	79,95
Tubolar Worlds	DA	67,95
U.F.O. Enemy Unk.	DV	94,95
Unlimited Adventures	DV	79,95

Robinsons Requiem DV 59,95

Ultima 8	DV	74,95
Ultima 8 Speech	DV	39,95
Victory at Sea	EV	x79,95
Wallstreet Manager	DV	79,95
Warlord 2	EV	79,95
Werewolf KA 50	DA	x67,95
Wings of Glory	DV	x87,95
Winter Olympics	DA	67,95
World Cup USA 94	DV	59,95
World War 2	DA	77,95
X-Wing	DA	84,95
X-Wing Data B-Wing	DA	39,95
X-Wing Upgradekid- enthält zusätzl. Data 1	DV	49,95

PC-CDRom

10 Jahre Interplay- 10versch.Titel	DA	89,95
11th Hour	DA	x129,95
7th Guest	DA	94,95
Aces of the Deep	DV	x79,95
Aegis:Guard.o.Fleet	DA	x87,95
Alone in the Dark	DV	89,95
Anstoss+World Cup	DV	84,95
Archon Ultra	DV	67,95
B.A.T. 2	DV	x79,95
Battle Chess SVGA	DA	89,95
Battle Isle 2	DV	84,95
Battle Isle 2 Data	DV	x49,95
Battle of Time	EV	59,95
Beneath Steel Sky	DV	x94,95
Bloodnet	DA	x87,95
Burning Steel 2	DV	i.V.
Burning Steel 2	EV	67,95
Burning Steel 1 incl. Editor- Data Shiffe/Amerika	DV	87,95
Burntime	DV	79,95
Caribian Desaster	DV	x87,95

SSN-Seawolf DV CD-Rom 79,95 PC 3,5 69,95

Comanche incl.Data 1+2 plus 10 Bonusmissionen	DV	89,95
Core Super Games enthält-		67,95
Curse of Enchantia	DV	
Heimdal	DV	
Thunderhawk	DV	
Critical Path	DV	99,95
Cyber Race	DV	87,95
Daemonsgate	DA	69,95
Dark Sun	DV	79,95

World Cup USA CD-Rom 62,95 PC 3,5 59,95

Das schw. Auge 1	DV	64,95
Day of Tentacle	DV	89,95
Der Clou	DV	79,95
Der Patrizer	DV	87,95
Der Planer+Data	DV	84,95
Diggers	DV	67,95
DOOM Utilities	EV	39,95
Dracula Unleashed	DA	89,95
Dragon Lore	DV	x67,95
Dragonsphere	DA	87,95
Elite 2	DV	67,95
Empire Deluxe	DV	67,95
Eye of Beholder Trio	DV	87,95
Eye of the Storm	DV	79,95
F 1 Autorennen	DA	64,95
Fabtasy Empire	EV	67,95
Gabriel Knights	DV	79,95
Gobliins 3	DV	89,95
Hand of Fate	DV	99,95
Hanniball+200Sharew.	DV	59,95
Hattrick(Ikaron)	DV	x87,95
History.Line 14-18	DV	59,95
Inca 1	DV	99,95
Inca 2	DV	99,95
Inferno	DA	x94,95
Innocent unt.caught	DA	59,95
Iron Helix	DV	79,95
Journeym.Project	DV	67,95
Jurrasic Park	DV	64,95
Kick OFF 3	DV	54,95
Kings Quest 5	DA	79,95
Kings Quest 6	DA	79,95
Labyrinth o. Time	EV	69,95
Lands of Lore	DV	89,95
Larry 6	DV	x67,95
Larry Collect.1 - 5	DV	x79,95
Lollypop	DA	67,95
Lost in Time	DV	87,95
Lukas Clas. Advent:	DV	99,95
Indiana Jones 3 / Loom		
Maniac Mans.1/ZackMc Krakken		

PC-CDRom

Lukas Flight Class.:	DA	79,95
Battlehawk 1942		
Their finest Houer+Data		
Secret Wappon of the Luftwaffe + 4 Missionsdisketten		
Mad DocMc Cree 2	EV	89,95
Mad News	DV	x84,95
Mega Race	DV	67,95
Microcosm	DA	104,95
Might & Magic Trio	DV	87,95
Myst	DA	114,95
Nomad	DA	57,95
Outpost	DA	79,95
Outpost	DV	x79,95
Pinball Dreams Delux	DA	x74,95
Police Quest 4	DV	x79,95
Privateer incl. Operation - und Speech	DA	97,95
Quantum Gate	EV	99,95
Quest for Glory 4	DV	x79,95
Rasenmähermann	DV	84,95
Ravenloft	EV	79,95
Rebel Assault	DV	79,95
Return to Zorck	DA	79,95
Reunion	DV	x69,95
Rings Medusa Gold	DV	74,95
Rise of the Robots		i.V.
Sabre Team	DA	67,95
Sam & Max	DA	84,95
Sam & Max	DV	x89,95
Shadow Caster	DA	89,95
Space Hulk	DV	79,95
Space Quest 1 - 5	DV	x87,95
Starlord	DV	94,95
Strike Commander incl. Operation und Speech	DA	84,95
Subwar 2050	DV	x92,95
Syndicate + Data	DV	89,95
T.F.X.	DV	84,95
The Hidden Below	DA	67,95
The Horde	EV	79,95
Theme Park	DV	79,95
Tie Fighter	EV	x84,95
Tornado+Mission	DA	92,95
U. F. O.	DV	94,95
Ultima 7 Bundle	DA	94,95
Ultima 8 + Speech	DV	89,95
Under a Killing Moon	DV	x104,95
Who shot Jonny R.	EV	89,95
Winter Olympics	DA	72,95
Wizardry 6 + 7	DV	87,95
Wolfpack	DV	67,95
World Cup USA 94	DV	59,95
Zeppelin	DV	x87,95

Gravis Game-Pad 45.95
Gravis Joystick Anal.Pro 77.95

Original Soundblaster Pro Stereo **179,-**
mit den Spielen
Indianapolis 500
Lemminge 1

Original Soundblaster Pro 16 BASIC **219,-**

Innland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM zuzügl. 3,-DM Zahlkartengebühr.
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version
X = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. = Spiel in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten

Versandliste kostenlos anfordern !!!!!!!

Versand ohne Aufpreis im Sicherheitskarton !!!!!!

Ruf doch mal an !!!!!!

HANSE
DIE EXPEDITION

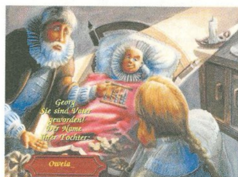
Kampf um Koggen und Kontore: Der Handelsspiel-Klassiker nimmt nach einer Rundumerneuerung Kurs auf PC-Bildschirme.

Ratsfrau Frida ANNO 1416

30 (96 %)
10180
60474 M

Die Stadtkarte von Lübeck dient als Hauptmenü

Vor langer langer Zeit fuhren auf den Datenmeeren des C 64 Handelskoggen von einer Hansestadt zur anderen, um mit den verschiedensten Gütern ihrem Besitzer Achtung und Wohlstand einzubringen. Knapp ein Jahrzehnt später steigt das »Hanse«-Revival auf dem PC. Neben einem neuen Super-VGA-Outfit gibt es bei »Die Expedition« auch ein paar zusätzliche spielerische Features (z.B. das Suchen nach neuen Handelsstützpunkten). Im Kern hat sich aber nicht viel geändert: Sie starten als frischgebackener Besitzer eines Handelskontors in Lübeck, ausgestattet mit 10.000 Mark, 200 Last Salz und einer Kogge. Im Warenhaus erwerben Sie Salz und verkaufen die erhandelten Waren.



Wird der Nachwuchs einst das Handelsimperium weiterführen?

Am Hafen geben Sie neue Koggen in Auftrag, bessern die alten aus oder verkaufen sie aus akuter Geldnot. Außerdem stellt man hier Schiffe zur Kaperflotte der Stadt Lübeck ab. Kommt es zu einer Kaperfahrt, steuert derjenige Spieler in der Schlacht die Schiffe, der am meisten Koggen beigesteuert hat. Ihr Hauptkontor dient zum Eröffnen neuer »Außenstellen« und Warenhäuser, sowie zum Losschicken der salzbeladenen Schiffe. In der Wohnstube spenden Sie an die Kirche, haben ein Auge auf Ihre Kinder und stellen einen Privatlehrer ein.

Da Ihre Karrierevorstellungen in Richtung Bürgermeister zielen, ist in den kommenden Jahren einiges zu tun, um Macht und Einfluß der eigenen Familie zu steigern. Diese will durch eine möglichst gewinnbringende Heirat aber erst mal gegründet werden, woraufhin Kinder großgezogen und per Hauslehrer ausgebildet werden. Der Nachwuchs tritt später Ihr Erbe an (Hanse erstreckt sich über fünf Generationen), oder wird von Ihnen auf eine Expedition nach neuen Handelszentren geschickt.

Das Spiel wird ausschließlich mit der Maus gesteuert, die Tastatur wird nur zum Eingeben von Namen benutzt. Einmal müssen Sie direkt in die Hintergrundgrafik klicken, um eine Aktion auszulösen, dann wieder auf Texte. Da erklärende Beschriftungen fehlen, verwirrt dies anfänglich sehr. Das Programm ist für mehrere Mitspieler konzipiert; alleine muß man unter anderem auf kriegerische Auseinandersetzungen weitgehend verzichten. **(la)**



JÖRG LANGER

Ich kann mich dunkel erinnern, damals auf dem »guten alten« C64 das eine oder andere Stündchen mit dem Ur-Hanse verbracht zu haben. Interessanter ist das Spiel nicht gerade geworden: Waren verkaufen, Salz bunkern, Schiffe aussenden, Kinder großziehen, Rangleiter emporklettern.

Die Zufallsereignisse sind zwar nett und werden teilweise eine Runde später fortgeführt, können aber ganz schön nerven: Die eben für teures Geld erstandenen Kanonen rosten schon mal am Ende desselben Zugs, und – Hoppla! – schon sitze ich im Schuldturm.

Hanse ist eigentlich ein Gesellschaftsspiel am Computer und als solches für Solisten kaum interessant.

Anders sieht's bei mehreren Möchtegern-Bürgermeistern aus: Hier sorgen Angriffe auf gegnerische Kontore, Aktienkauf und vor allem viel Schadenfreude für die nötige Motivation.

Schade nur, daß die Bedienung des Programms vorsintflutlich ist. Wer aber diese Hürde meistert und ein nicht sonderlich komplexes Handelsspiel für mehrere Spieler sucht, wird von Hanse nicht enttäuscht sein – zumal das Remake zu einem fairen Preis angeboten wird.



HANSE – DIE EXPEDITION

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ■ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Ascon
Ca.-Preis	DM 70,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 400 KByte + 3,6 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 9 MByte

Besonderheiten:
Neufassung des Klassikers für bis zu sechs Spieler.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und SVGA.





Vom Hauptbildschirm aus geht es zu etwa 30 weiteren Menüs

REGENT DELUXE

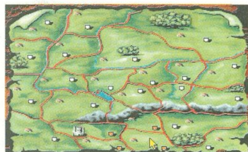
Mit Schweineschlachten und Burgenbauen versucht ein übler »Kaiser«-Verschnitt, Ihnen das Geld aus der Tasche zu ziehen.

Wir schreiben das Jahr 1109. Nach langem Krieg gegen die Franken finden sich die deutschen Landgrafen zur Wahl des Königs Ihres Reiches ein. Aus vielerlei Gründen vermag man sich allerdings nicht zu einigen und beschließt stattdessen, sich gegenseitig etwas aufs Haupt zu schlagen. Als der letzte königstreue Landgraf ermordet wird, brechen Anarchie und Bürgerkrieg aus. Dieses heimelige Szenario ist Hintergrund für »Regent Deluxe«. Wie von vielen Wirtschaftssimulationen dieser Art gewohnt, fangen Sie mit einer kleinen Provinz sowie einigen Einwohnern an und wollen irgendwann an der Spitze des Reiches stehen. Bis zu vier Spieler können teilnehmen; vom Computer werden keine Gegner gestellt.

Vom Hauptmenü aus haben Sie Zugriff auf vier weitere Bildschirme, die dann ihrerseits nochmals verzweigen. Man stellt Handwerker und andere Berufsgruppen ein, befiehlt die Produktion von Nahrung und Waffen, und setzt Steuern fest. Ferner werden Burgen gebaut, Waren transportiert, Truppen ausgerüstet und vieles andere mehr.

Sie können fünf verschiedene Truppentypen rekrutieren und mit Waffen austatten. Nach dem Trainieren werden Ihre emsigen Helferchen in die Schlacht geschickt, um dem eigenen Besitz weitere Landstriche hinzuzufügen.

Nach Eingabe aller Aktionen beendet man die Runde, woraufhin gegebenenfalls Kämpfe ausgetragen werden. Die dabei zu bewundernde Animation im Briefmarkenformat gehört zum Schauerlichsten, was in der PC-Spielebranche je angerichtet wurde. Sodann werden einige Ergebnisse wie Bevölkerungszuwachs und -abgang angezeigt. Peinlich, daß dabei die Zahlen nicht im Text integriert sind. So wird man z.B. von folgender Verstümmelung der deutschen Sprache heimgesucht: »Aufgrund negativer Entwicklung Eurer Politik verringert sich Euer Volk um Menschen: 96«.


Nichts los im Ein-Spieler-Modus: Man ist allein im Deutschen Reich.

Die Steuerung von Regent ist äußerst umständlich. Zahlen können nur per Tastatur eingegeben werden, zudem müssen Sie häufig direkt in die Grafik klicken, um bestimmte Menüs zu erreichen. In diesem Zusammenhang fällt besonders das »Kriegswesen« unangenehm auf: In einem schonungslos hingeschmierten Bild löst man sechs verschiedene Aktionen durch Anklicken winziger Pixel-Ritter aus. **(la)**



JÖRG LANGER

Anscheinend sind einige Leute der Ansicht, daß möglichst viele Menüs, Handelswaren und Zufallsereignisse automatisch ein gutes Strategiespiel ergeben. Damit es sich nach etwas anhört, wird noch schnell »Wirtschaftssimulation des mittelalterlichen Deutschland« draufgeschrieben. Grafik und Sound können ja oberschlecht sein – Masse gleicht Klasse doch sicherlich aus....

Regent Deluxe ist unübersichtlich, schlecht zu bedienen (ein Fehlklick, und schon sind Sie ohne Sicherheitsabfrage wieder auf der DOS-Ebene), grafisch armselig und spielerisch ein mickriger »Kaiser«-Verschnitt. Verglichen mit Regent erstrahlt sogar das nur knapp überdurchschnittliche »Hanse – Die Expedition« geradezu in gleißendem Licht.

Das Handbuch tut sein übriges, vor allem der Abschnitt »Spieltips« entsetzt. Von den ungefähr zehn Satzfragmenten unter dieser Überschrift ist das folgende Zitat noch am hilfreichsten: »Handwerker und Löhne einstellen (doch nur, wenn Sie etwas produzieren wollen!)«

Was bringt es mir, einzeln eingeben zu müssen, wieviele Enten, Schweine und Kühe. geschlachtet werden sollen? Warum gibt es in meinem Land zu Beginn keinerlei arbeitende Bevölkerung? Weshalb wurde auf Computergegner verzichtet? Viele Fragen und nur eine Antwort: nicht kaufen!

REGENT

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Linel
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Profis
Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 540 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 8 MByte

Besonderheiten: Bis zu vier Spieler; 48 verschiedene Handelswaren.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, und Maus.

26

SUBTRADE

»M.U.L.E.« auf dem Meeresboden: Subtrade ist ein Remake des zehn Jahre alten Strategiespiel-Klassikers.



Auf dem Meersboden stecken die Spieler ihre Grundstücke ab

Es war einmal vor rund zehn Jahren. Der junge Programmierer Dan Bunton schrieb ein simples Spiel, das schnell Kultstatus erreichen sollte. Ein fremder Planet mit dem schönen Namen »Irata« (lesen Sie den mal rückwärts!) mußte erschlossen und ausgebeutet werden. Der Name des legendären Spiels: »M.U.L.E.«. Wer heute keinen C 64 mehr hat, kann auf Subtrade zurückgreifen, das dem alten Electronic Arts-Produkt mehr als nur ähnlich, aber kein offizieller Nachfolger ist.



Während einer Auktion wird fleißig gehandelt

Die Vorgeschichte von Subtrade: Die Menschheit muß im Jahr 2151 die völlig verbrauchte Erde verlassen und auf andere Planeten evakuiert werden. Ein Raumschiff erreicht sein Ziel nicht und die Besatzung muß auf dem Planeten »Irata« notlanden. Seitdem leben die Menschen auf dem Meeresboden. Bis zu vier Spieler ringen um wirtschaftliche Vorteile, der Computer steuert fehlende menschliche Konkurrenten. Als erstes steht die wichtige Landsuche auf dem Programm, ohne die nachher nichts gebaut werden kann. In Subcity, Hauptstadt und Warenlager zugleich, kauft man mechanische »Turtles«, die als Transportmittel dienen. Mit diesen geht es in die Läden mit den entsprechenden Ausrüstungen, je nachdem wie der Claim genützt wird. Erzabbau bringt Rohstoffe für neue Turtles, ohne Energie wird nichts produziert, Perlen sind Luxusartikel und werden für Spekulationen verwendet. Die Fische schließlich dienen nicht nur als Nahrungsmittel, sondern bestimmen auch, wieviel Zeit ein Spieler pro Runde hat.

Mit Joystick oder Tastatur steuern Sie einen winzigen Taucher zur Turtles-Bank, wo sich ein Lasttier an Ihren Wassermann anhängt. Gemeinsam geht es in einen Laden, wo der Schildkröte eine wunschgemäße Ausrüstung verpaßt wird. Zusammen schwimmt man dann zum Claim und entlädt das Lasttier per Knopfdruck. Wie ein Grundstück verwendet wird, hängt von seiner Beschaffenheit ab. Im dunklen Graben fühlen sich Fische am wohlsten, Vulkane und steiniges Gelände sind wie geschaffen für Erzabbau, in Korallenriffen gedeihen Turtles vorzüglich und auf normalem Meeresboden wird Energie erzeugt.

Sind alle Spieler der Reihe nach durch, wird auf einer Auktion gehandelt. Der Verbrauch und die Produktion aller Güter wird berechnet, was übrigbleibt, kommt unter den Hammer. Erst wählen alle Beteiligten, ob sie kaufen oder anbieten wollen. Die Preise von Angebot und Nachfrage stellen gestrichelte Linien dar, die von Turtles in der Farbe ihres Besitzers bewegt werden. Treffen zwei Linien aufeinander, wird in Echtzeit gehandelt. Ab zwei menschlichen Konkurrenten sind Geheimgeschäfte möglich, bei denen gleichzeitiges Drücken von Feuerknopf und Tastatur die anderen Konkurrenten für eine bestimmte Zeit ausschließt. Sind alle Güter durch, wird Bilanz gezogen. Nach zwölf Runden ist das Spiel aus, wobei zwischendrin nicht gespeichert werden kann. **(fs)**



FLORIAN STANGL

Zehn Jahre habe ich darauf gewartet, daß sich irgendjemand erbarmt und das gute alte »M.U.L.E.« für PCs umsetzt. Bei Subtrade wurde heftig abgekupfert, ohne Charme und Spannung des Originals zu erreichen. Die Farben sind trist, die Sounds öde und die Computergegner leichter zu schlagen als im Vorbild. Störend ist, daß keine Spielstände speicherbar sind und man deswegen alle zwölf Runden am Stück absitzen muß.

Sicher ist Subtrade für eingefleischte »M.U.L.E.«-Fans eine kleine Enttäuschung. Als Reminiszenz an vergangene Zeiten und in Ermangelung des Originals ist es dennoch ein relativ unterhaltsames Strategiespiel mit geringem Schwierigkeitsgrad.



SUBTRADE

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA □ Super VGA ■ Soundblaster □ S'Blaster Pro □ Roland □ General MIDI □ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Century/Boeder
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 4 MByte

Besonderheiten:
Inoffizielles Remake des 8 Bit-Klassikers »M.U.L.E.«.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM und Joystick



Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Telefon: (0 81 42) 5 96 40
Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9^{00}–18^{00}, FR. 9^{00}–17^{00}

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9^{00}–13^{00} + 13^{30}–18^{00}, Sa. 9^{00}–12^{00} Uhr

PC/IBM

1942 – PACIFIC AIR WAR – DT. HANDBUCH 3,5"	89,90
1990 – DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR 94 –	49,90
AL QADIM KOMPL. DT. 3,5"	89,90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.	95,90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5"	75,90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION KOMPL. DT.	54,90
ARCON ULTRA 3,5"	64,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
AWARD WINNERS 2 COMPIL. INCL. ELITE PLUS / JIMMY WH. SNOOKER / SENSIBLE SOCCER / ZOOL	79,90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5"	85,90
BATTLE ISLE DATA DISK 2 DT. ANL.	49,90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DT. 3,5"	69,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL DATA DISK S KOMPL. DT.	JE 39,90
BURNING STEEL II 3,5"	89,90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	89,90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
CARRIERS AT WAR II 3,5"	99,90
CHARTBREAKER KOMPL. DEUTSCH 3,5" *	75,90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG 3,5"	**54,90**
CIVILISATION FOR WINDOWS 3,5" ENGL.	99,90
COMANCHE DATA DISK 2 3,5"	54,90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS / F 19 STEALTH F. / SILENT SERVICE 2 3,5"	69,90
COOL SPOT DT. ANL. 3,5"	54,90
CORRIDOR 7 – ALIEN INVASION – 3,5"	44,90
DARK LEGIONS – SSI – *	85,90
DARK SUN – SHATTERED LANDS – KOMPL. DT.	85,90
DAY OF TENTACLE – MANIAC MANSION 2 KPL. DT. VGA	89,90
DEAMONSGATE	79,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DT. 3,5" *	85,90
DELTA – V – 3,5" *	75,90
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5"	85,90
DER PLANER KOMPL. DT.	89,90
DER PLANER EXTRA DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
DIE VERHEXTE STADT KOMPL. DT. 3,5"	64,90
DIGGERS KOMPL. DEUTSCH 3,5"	65,90
DOOM EXTRA 40 LEVEL VOL. 1 & 2	**ZUSAMMEN 59,90**
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
DUNGEON HACK AD&D VGA 3,5"	75,90
EISHOCKEY MANAGER LIM. EDITION KOMPL. DT.	59,90
ELDER SCROLLS – ARENA – 3,5"	85,90
ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT. 3,5"	75,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
EMPIRE SOCCER DT. HANDB. 3,5"	64,90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DT.	89,90
F 1 – DOMARK – DT. ANL. 3,5"	59,90
F 14 FLEET DEFENDER DT. HANDB. 3,5"	89,90
FANTASY EMPIRE – SSI – 3,5"	69,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB. 3,5"	69,90
FIRE AND ICE DT. ANL.3,5"	54,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DT. VERS. VGA 3,5"	134,90
FLIGHTSIMULATOR SCENERY ITALY 3,5"	89,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCIS. 3,5"	59,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3,5"	59,90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – VGA KOMPL. DT. 3,5"	69,90
GARFIELD SCREEN SAVER / LASAGNEBOX	79,90
GOBLIINS 3 KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
GRANDEST FLEET DT. ANLEITUNG 3,5" *	**69,90**
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	49,90
HARPOON 2 3,5"	**75,90**
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL. DT. *	89,90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3,5"	89,90
INDY CAR RACING DT. ANL. 3,5"	59,90
INDY CAR TRACK PACK DT. ANL. 3,5"	35,90
INHERIT THE EARTH – QUEST FOR THE ORB –	75,90
ISHAR III KOMPL. DT. 3,5"	**69,90**
KICK OFF 3! KOMPL. DT. 3,5"	54,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5"	85,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT.	69,90
LAMBORGHINI DT. ANL.	59,90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59,90
LEISURE SUIT LARRY 6 KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
LEMMINGS – HOLIDAY – VGA 3,5"	39,90
LINKS PRO (nur ab 386er) VGA	99,90
LINKS SCENERY BELFRY VGA	45,90
LINKS SCENERY CASTLE PINES 3,5"	49,90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5"	49,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANL. 3,5"	75,90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5" *	85,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT. 3,5"	85,90
MASTER OF ORION – MICROPROSE – 3,5"	89,90
MECHWARRIOR II – THE CLANS – 3,5" *	89,90
MERCHANT PRINCE 3,5"	89,90
MIGHT & MAGIC 4 KOMPL. DT. VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VERS. VGA	89,90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
OVERLORD 3,5"	**75,90**
PACIFIC STRIKE DT. HANDB.	89,90
PACIFIC STRIKE SPEECHPACK	39,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KPL. DT. 3,5"	59,90
PETER PAN KOMPL. DT. 3,5"	64,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90
PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL.	44,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5"	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
PLAYBOY DATE BOOK 3,5" VGA	69,90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69,90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	39,90
PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT. ANL.	45,90
PROJECT NOMAD DT. ANL. 3,5"	69,90
QUARTER POLE KOMPL. DT. 3,5"	79,90
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	69,90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	89,90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. 3,5"	79,90
RALLYE	65,90
RAVENLOFT – SSI – 3,5"	85,90
RED HELL KOMPL. DEUTSCH	**65,90**
REUNION KOMPL. DEUTSCH 3,5"	79,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5"	85,90
ROBINSON'S REQUIEM DT. ANL. 3,5"	59,90
RUESSELSHEIM KOMPL. DT.	69,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SCOOTERS ZAUBERSCHLOSS KOMPL. DT. 3,5"	64,90

PC/IBM

SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SILVERBALL – FLIPPER – DT. ANL. 3,5"	59,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SIM CITY 2000 DATA DISK NUR ENGL. VERSION	39,90
SIM CITY / LEMMINGS COMPIL. 3,5"	65,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDB. 3,5"	85,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5" DT. ANL.	79,90
STARLORD KOMPL. DT. 3,5"	95,90
STERNENSCHWEIF: DSA II KOMPL. DT. *	89,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMM. SPEECH PACK 486ER/SOUNDBL.	45,90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39,90
STRIKE SQUAD KOMPL. DT. 3,5"	95,50
STRONGHOLD KOMPL. DT. 3,5"	85,90
STUNT ISLANDS KOMPL. DT. VGA	89,90
SUBWAR 2050 – MICROPROSE – DEUTSCH	85,90
SYNDICATE INCL. MISSION KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SYSTEM SHOCK DT. ANLEITUNG 3,5" *	85,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – 3,5" DT. HANDBUCH	75,90
TERMINATOR RAMPAGE VGA 3,5"	75,90
THEME PARK – BULLFROG – KOMPL. DT. 3,5"	73,90
TIE FIGHTER DT. HANDBUCH/UP-DATE FAEHIG 3,5"	85,90
TIMEOUT SPORTS BASEBALL – WINDOWS – 3,5"	65,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANL.	95,90
UNLIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
UNNATURAL SELECTION 3,5"	85,90
UNNECESSARY ROUGHNESS DT. ANL. 3,5"	69,90
WALLS OF ROME VGA 3,5"	79,90
WALLSTREET MANAGER KPL. DT. VGA 3,5"	89,90
WAR GAME CONSTRUCTION SET 2 3,5"	75,90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89,90
WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER 3,5"	69,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	69,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB. 3,5" *	79,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	69,90
WIZARDRY TRILOGY 2 (W5/W6/W7) 3,5"	85,90
WORLD CUP CHALLENGE -WINDOWS- DT. ANL. 3,5"	**59,90**
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5"	49,90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	59,90
ZEPPELIN – GIANTS OF THE SKY – KOMPL. DT.	89,90

Preishits PC

3D CONSTRUCTION KIT INCL. VIDEO DT. VERS. 5,25"	19,90
ACES OVER EUROPE DT. VERS. 3,5"	49,90
ANOTHER WORLD DT. ANL. 3,5"	34,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD	**34,90**
AV8B HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH 3,5"	24,90
B 17 FLYING FORTRESS DT. HANDB. 3,5"	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL. 5,25"	19,90
BATMAN'S RETURN DT. ANL. 3,5"	29,90
BATTLEHAWKS 1924 NUR 3,5"	29,90
BATTLEISLE I KOMPL. DT. 3,5"	34,90
BETRAYAL AT KRONDOR KOMPL. DT. 3,5"	44,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. 5,25"	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	15,90
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5"	24,90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5"	29,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG 3,5"	35,90
CAMPAIGN I KOMPL. DT. 3,5"	29,90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. ANL. 5,25"	19,90
CHESSMASTER 4000 TURBO – WINDOWS – 3,5"	29,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
CYBERRACE 3,5"	29,90
DRAGONS LAIR 3 DT. ANLEITUNG 3,5"	24,90
DUNE 1 NUR 5,25" ENGL. VERS.	24,90
EPIC KOMPL. DT. 3,5"	34,90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANL. 3,5" VGA	19,90
ETERNAM 5,25"	24,90
FALCON 3.0 DT. HANDBUCH 3,5"	**34,90**
FLASHBACK VGA 3,5"	34,90
FREDDY PHARKAS VGA 3,5"	39,90
FOOTBALLMANAGER 3 KOMPL. DT.	24,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL – DYNAMICS – 3,5"	24,90
GOAL – DINO DINIS – KICK OFF 3 DT. ANL. 3,5"	29,90
GOLF – DAVID LEADBETTERS – MICR. – VGA 5,25"	19,90
GUNBOAT – ACCOLADE – NUR 5,25"	29,90
HARDBALL 3	29,90
HARPOON 1.21	34,90
HARRIER JUMP JET DT. HANDB. 3,5"	29,90
HEIMDALL VGA 5,25"	19,90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25"	19,90
HOOK DT. ANL.	15,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	19,90
IMMORTAL 3,5"	19,90
INCREDIBLE MACHINE KOMPL. DT. 3,5"	29,90
INCREDIBLE TOONS DT. ANL. 3,5"	39,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INVEST KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
ISHAR – LEGEND OF THE FORTRESS – DT. ANL. 3,5"	29,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	34,90
KGB NUR 5,25" DT. HANDB.	19,90
KING'S QUEST 6 KOMPL. DT. 3,5"	44,90
LAFFER UTILITIES – SIERRA –	29,90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	19,90
LEGACY –MICROPROSE– KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**39,90**
LEMMINGS 2 – THE TRIBES – DT. ANL. 5,25"	29,90
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 5,25"	29,90
LIFE & DEATH 2 – THE BRAIN – 3,5" VGA	19,90
LITIL DIVIL DT. ANL. 3,5"	39,90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 5,25"	24,90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	39,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	**29,90**
MONKEY ISLANDS 1 KPL. DT. VGA 3,5" – LUCASFILM –	39,90
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL. DEUTSCH	49,90
OBITUS 3,5" – PSYGNOSIS –	29,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**39,90**
POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5"	34,90
PREHISTORIC II 3,5"	24,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	19,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. 3,5"	29,90
RAGNAROK DT. ANL.	19,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 3,5"	39,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
ROCKETEER – DISNEY SOFTWARE – VGA 5,25"	29,90
ROGER RABBIT INCL. SOUNDSOURCE 5,25"	19,90
SARGON V CHESS 3,5"	29,90

Preishits PC

SEAL TEAM DT. ANL. 3,5"	29,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	39,90
SHADOWCASTER DT. HANDB. 3,5"	39,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5"	29,90
SIM CITY 3,5"	**24,90**
SIM EARTH – MAXIS – 3,5"	39,90
SIM LIFE – MAXIS – DT. KURZANL. 3,5"	29,90
SPACE M.A.X. KOMPL. DT. 3,5"	19,90
SPECIAL FORCES – MICROPROSE – VGA	34,90
SPEED RACER DT. ANL. 3,5"	34,90
SPELLCASTING 301 – SPRING BREAK – 5,25"	19,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 3,5"	29,90
SUPERSOCCER – STARBYTE – KOMPL. DT. 3,5"	19,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25"	15,90
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN – 3,5"	29,90
TRACON – AIR TRAFFIC CONTROL SYSTEM –	29,90
TV SPORTS BASEBALL	19,90
ULTIMA 8 –PAGAN– KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**39,90**
ULTIMA 8 SPEECH PACK DT. ANLEITUNG 3,5"	**24,90**
UTOPIA 3,5"	19,90
VALHALLA VGA 3,5" DT. ANL.	19,90
WAR IN THE GULF 5,25"	19,90
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	29,90
WING COMMANDER ACADEMY DT. ANL. 3,5"	39,90
WIZKID VGA 3,5"	19,90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5"	29,90
YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT. ANL.	24,90
YSERBIUS – SHADOW OF. – 3,5"	19,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT. NUR 3,5"	39,90

CD ROM Programme

10 JAHRE „INTERPLAY" ANTHOLOGIE DT. ANL.	99,90
A HARD DAY'S NIGHT (BEATLES)	75,90
ACES OF THE PACIFIC	85,90
AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET	**89,90**
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES DT. HANDB.	89,90
AL QADIM KOMPL. DT.	79,90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. *	89,90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION KOMPL. DT.	99,90
APOGEE COMPANION – SHAREWARE GAMES –	35,90
ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	75,90
BAP: PIK SIBBE AUCH AUDIO CD	**39,90**
BATTLEHAWKS 1942	**39,90**
BATTLEISLE 2 KOMPL. DT.	89,90
BATTLEISLE II SCENERY – ERBE DES TITAN – K.D. *	54,90
BATTLES OF TIME: BATTLE ISLE / FIRST SAMURAI / MEGA LO MANIA / PERFECT GENERAL	85,90
BERTELSMANN LEXIKON „WIRTSCHAFT"	119,90
BETRAYAL AT KRONDOR	59,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL. DT.	89,90
BURNING STEEL II	75,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT INCL. SBLASTER 16ASP / CD LAUFWERK / AKTIVLAUTSPRECHER / SOFTWARE	899,90
CD-PLANETARIUM KOMPL. DT.	54,90
CHALLENGE PACK INCL. EPIC / PUSH OVER / F-29 / ROBOCOP 3 / MIGHT & MAGIC 2 / PAPERBOY 2 / D-GENERATION / CONTRAPTIONS	75,90
CHESSMASTER 4000 TURBO WIND & LIFE & DEATH 2	44,90
CINEMANIA 94 – MICROSOFT – FILMDATENBANK	139,90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99,90
CLOU KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99,90
CRITICAL PATH SVGA	49,90
CRUISE FOR A CORPS	29,90
DARK LEGIONS – SSI – *	79,90
DARK SEED KOMPL. DT.	79,90
DARK SUN – SHATTERED LANDS –	79,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK KOMPL. DT.	69,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	39,90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP BOOKSHOP	39,90
DOOM UTILITIES (350 NEUE LEVELS)	**44,90**
DRAGONS LAIR	**89,90**
DRAGONSPHERE DT. ANL.	89,90
DUKE NUKEM II & BLAKE STONE VV –VOLLVERS.–	**65,90**
DUNGEON HACK AD & D	75,90
ELITE 2 – FRONTIER – DT. ANL.	69,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
EPIC PINBALL SHAREWARE	**9,95**
ERBEN DER ERDE KOMPL. DT. *	89,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	89,90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49,90
F15 STRIKE EAGLE 3	59,90
F15 STRIKE EAGLE II	29,90
F19 STEALTH FIGHTER	29,90
FALCON 3.0 GOLD INCL. SCENERIES	**139,90**
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB. *	89,90
FORMULA ONE GRAND PRIX (WORLD CIRCUIT)	89,90
FOTOSHOW: CHINA / ALASKA / NEUSEELAND	**JEWEILS 44,90**
GABRIEL KNIGHT – SIERRA –	44,90
GERMAN ONLY VOL. 2 KOMPL. DT. -SHAREWARE-	**29,90**
»GIRLS 94« EROTISCHER KALENDER	55,90
GOBLIINS 2 DT. ANL.	99,90
GOBLIIINS 3 ENGL. VERSION	49,90
HELLCAB	99,90
HERBERT GROENEMEYER CD-ROM/CD-AUDIO	34,90
HISTORY LINE 1914–1918 KOMPL. DT.	65,90
HORDE	119,90
HOT NEWS II	25,90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
INHERIT THE EARTH –QUEST FOR THE ORB–	**79,90**
INVEST KOMPL. DT	29,90
IRON HELIX	49,90
ISHAR II KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
JOURNEYMAN PROJECT	69,90
JUTLAND – THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND –	49,90
KICK OFF 3! KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
KINGS QUEST COLLECTION 1–6	**89,90**
KINGS QUEST 5	39,90
KINGS QUEST 6	49,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT.	109,90
LANDS OF LORE	85,90
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA – DT. ANL.	39,90
LEISURE SUIT LARRY 6	85,90

CD ROM Programme

LEISURE SUIT LARRY I	29,90
LEMMINGS 2 DT. ANL.	65,90
LINKS GOLF DT. ANL.	29,90
LOOM – LUCASFILM –	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1	75,90
LOST TREASURE OF INFOCOM 2	79,90
M1 TANK PLATOON	29,90
MAD DOG MCREE II *	89,90
MAN ENOUGH – DIGI SOUND –	79,90
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE KPL. DT.–	89,90
MEGA RACE	49,90
MICROCOSM DT. HANDB.	109,90
MICROPROSE SOCCER / SAVAGE / 3D POOL / RICK DANGEROUS	29,90
MICROSOFT – BEETHOVEN –	149,90
MICROSOFT – STRAVINSKY –	119,90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY 3 – 5 KOMPL. DT.	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
M.U.D.S. DT. ANL.	29,90
MYST – WINDOWS – SVGA	139,90
NOMAD DT. ANL.	59,90
OUTPOST – SIERRA/DYNAMIX – DT. HANDBUCH	89,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDB. *	89,90
PATRIOT	**44,90**
PEGASUS 4.0 – SHAREWARE –	49,90
PHOTO CD: AUSTRALIA / IRLAND / AEGYPTEN	**JEWEILS 24,90**
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL. *	69,90
PIRATES!	29,90
POLICE QUEST I	29,90
POLICE QUEST 4	**89,90**
PRIVATEER INCL. SPEECHPACK DT. HANDBUCH*	99,90
PROJECT TODESPLADDE	29,90
QUANTUM GATE	49,90
QUEST & FUN (KINGS Q. 5 / LARRY 5 / RED BARON)	75,90
RAILROAD TYCOON DT. ANL.	34,90
RAPTOR –VOLLVERSION–	**59,90**
RAVENLOFT – SSI –	89,90
REBEL ASSAULT SVGA	**54,90**
REUNION KOMPL. DEUTSCH	79,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT.	29,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	75,90
ROCK & ROLL YEARS THE 50'S	59,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – DT. ANLEITUNG	89,90
SEAWOLF SSN 21 DT. ANL.	89,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL. SCEN.	39,90
SHAREWARE PERLEN 3	39,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – KOMPL. DT.	119,90
SHERLOCK HOLMES III – MYSTERY ADVENTURE –	109,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL.	34,90
SIM CITY	89,90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL. HEXUMA / KATHEDRALE / STUNDENGLAS KOMPL. DT.	69,90
SPACE QUEST 1–5 COLLECTION	**85,90**
SPACE QUEST I	29,90
SPELLCASTING TRIPLE PACK 101 – 301	69,90
STARCONTROL 1 & 2 *	39,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH	89,90
STRIKE COMMANDER INCL. MISSIONS	89,90
STRIP POKER DT. ANL.	29,90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	85,90
SUBWAR 2050 KOMPL. DEUTSCH *	99,90
SUMMER & WINTER CHALLENGE DT. ANL.	39,90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDB.	89,90
TENNIS CUP II	29,90
THE 7TH GUEST ohne Video in CD-Box	49,90
THE GREATEST COMPILATION INCL. DUNE 1 / LURE OF TEMPTRESS / SHUTTLE DT. ANL.	39,90
THE HIDDEN BELOW	**79,90**
THEIR FINEST HOUR –BATTLE OF BRITAIN–	**39,90**
THEME PARK KOMPL. DT.	79,90
TONY LA RUSSA BASEBALL	79,90
TORNADO	59,90
TRANSWORLD KOMPL. DT.	29,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANL.	99,90
ULTIMA 7 BUNDLE (TEIL 1, 2 & DATA) DT. ANL.	119,90
ULTIMA 8 – PAGAN – & SPEECH PACK DT. VERS.	**79,90**
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89,90
UNDER A KILLING MOON *	114,90
VIRTUAL VALERIE II	75,90
WHALES VOYAGE	29,90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	89,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59,90
WING COMMANDER 2 INCL. MISSION 1 & 2 / SPEECH	59,90
WINGS OF GLORY DT. ANLEITUNG *	**89,90**
WINTER OLYMPICS KOMPL. DT.	49,90
WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.	99,90
WORLD CUP USA 94 DT. ANL.	65,90

PC Soundkarten/Zubehör

3,5" 2DD NONAME 10ER	9,90
3,5" 2HD SONY FORMATTED 10ER	14,90
5,25" 2HD NONAME 10ER	12,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"	14,90
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GAME WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	319,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	69,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
PANASONIC CD ROM LAUFW. CR 562 B / DOUBLESPEED	339,90
MAUSMATTE	6,90
RUDDER PEDALS – THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUND WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	499,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDB.	339,90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT. HANDB.	199,90
SOUNDBLASTER 2.0 DE LUXE DT. HANDB.	109,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT, HANDB.	549,90
SOUNDBLASTER PRO DE LUXE DT. HANDB.	199,90
STAR TREK MAUSMATTE	19,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT. ANL.	299,90
VIRTUAL PILOT – PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE –	149,90
WAVEBLASTER – CREATIV LABS –	399,90
WEAPONCONTROLJOYST. THURSTMASTER	199,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!**

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Die Setzerei Wiedemann

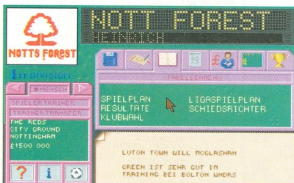
DER TRAINER



Rechter Bildrand, quadratischer Farbklecks in der Mitte: Eine der verwaschenen Videosequenzen bei der Match-Zusammenfassung

Deutscher Name, langweiliger Name: Ein persönliches Fürwort, ein Nomen – fertig ist der einschläfernde Titel. Bei »Der Trainer« werden Sportmuffel kurz und prägnant gewarnt, daß wieder strategisches Geklicke rund um das runde Leder droht.

Heute in der Kreativabteilung, Sparte »Namensgebung«. Noch ein Fußball-Managerspiel: Der irrsinnig aussagekräftige Slogan »Raus jetzt und ran« ist schon kreiert, aber die Namen werden knapp. Den »Anstoss« hat Ascon belegt, mit »Hattrick« geben sich sowohl Ikarion als auch Software 2000 (in Verbindung mit »Bundesliga Manager«) ab.



Das Hauptmenü beschränkt sich auf eine Handvoll Icons

Was bleibt? »Der Zeugwart«? »Das Trauma«? Dann doch lieber die kernige Berufsbezeichnung »Der Trainer«; darauf verlassend, daß die Zielgruppe hier nicht an Heim- oder Hundetrainer, sondern an Fußballehrer denkt.

Der deutsche Name täuscht Bundesliga-Kompatibilität vor, doch im Lieferumfang sind nur englische Teams enthalten. Die Aufrüst-Diskette mit deutschen Mannschaften und Namen gibt's erst auf Anforderung für 14,95 Mark plus Versandkosten. Diese scheinbare Garstigkeit hat rechtliche Gründe: Software 2000 alleine hat vom DFB den Segen, »echte« Teams und Namen aus dem Bundesliga-Spielbetrieb zu verwenden. Ergo könnte Black Legend Zoff bekommen, wenn man mit diesem Feature den »Trainer« anpreisen würde – anscheinend hat Software 2000 beim DFB nicht nur »bitte-bitte« gesagt, sondern einen kräftigen Scheck rüberwachsen lassen. Also verkauft man seinen »Trainer« ohne deutsches Vereinsgut, bietet eine Nachlieferung aber gegen Aufpreis an.

Finden Sie sich damit ab, daß Sie in der Grundversion mit den Bolton Wanderers und anderen Garanten britischer Fußballherrlichkeit vorlieb nehmen müssen. Der Trainer, den Sie hier verkörpern, hüpft langfristig von Verein zu Verein. Anfangs haben nur mickrige Zweitligisten Interesse an Ihrem Wirken, aber wer gute Arbeit leistet und Erfolgspunkte sammelt, erhöht seine Karrierechancen. Langfristig gesehen will man natürlich einen Spitzenclub der Premier League trainieren und dort mit entsprechend hochwertigen Spielern arbeiten.

Der Name ist Programm: Finanzieller Managerkram wie Stadionausbau oder das Beknien von Sponsoren fallen flach. Das Abklappern von Transferlisten und Aufstellen der Mannschaft rückt damit in den Mittelpunkt. Für jeden Kicker gibt es supergenaue Statistiken – neben üblichen Talentwerten wie Kopfball oder Kondition werden Werte wie »Schlechtes Benehmen« berücksichtigt: Pampige Ball-Dompteure reagieren auf eine Auswechslung noch charmanter als Lothar Matthäus in der Trotzphase. Sie legen fest, wer Freistöße schießt, Einwürfe ausführt und bestimmen basierend auf dem Spielermaterial die Taktik: Bei Kopfball-starken Stürmern empfehlen sich z.B. hohe Flanken.

Verehrer von Spielstatistiken werden reichhaltig bedacht. Ergebnisse, Torschützen und die besten Spieler aller Partien werden berechnet. Begegnungen mit der eigenen Mannschaft kaut das Programm auch bei der höchsten Geschwindigkeit in mehreren Minuten genüßlich durch.



HEINRICH LENHARDT

Willkommen in der Lohnbuchhaltung: Der knochentrockene Zahlencharme früherer Fußball-Strategiespiele kehrt zurück. Nachdem »Anstoss« vorführte, wie gut diesem Genre ein wenig Ironie, appetitliche Grafik und lockere Bedienung tun, geht's mit dem »Trainer« zurück in die Steinzeit.

Auch wenn das Mainstream-Publikum angesichts des taktisch detaillierten Statistik-Auflaufs gähnen darf, hat das Programm für Liebhaber des Genres seinen Reiz. Der Wegfall von wirtschaftlichen Management-Aspekten reduziert die Funktionsfülle, aber der Kern des Trainergeschäfts wird solide präzise abgedeckt: Aufbau einer vernünftigen Mannschaft und taktische Einstellung. Außerdem klebt man nicht an einem Verein, sondern empfiehlt sich durch manierliche Leistungen in der B-Klasse für höhere Aufgaben.

»Der Trainer« ist nur für Freaks genießbar, die schwermütig werden, wenn sie nicht alle drei Monate ein neues Fußball-Strategiespiel kaufen dürfen. Gegen die vorzügliche CD-Version von »Anstoss« kann dieser Spar-Manager nicht anstinken – und irgendwann soll ja auch noch »Bundesliga Manager Hattrick« für den PC erscheinen.

Nice try, aber gegen diese dicken Brummer hat es der konvertierte »Tactical Manager« sehr schwer.

NOTTINGHAM FOREST

BRIAN MCALLISTER

NUM	NAME	POS	ROLLE	RES
1	T WRIGHT	TOR	TOR	104
2	S PEARCE	M-D	ABW	115
3	S CHETTLE	ABW	ABW	100
4	B LAWS	ABW	ABW	99
5	C TILER	ABW	ABW	87
6	C COOPER	M-D	LIB	106
7	I WOAN	M-A	MIT	104
8	S STONE	MIT	MIT	101
9	D PHILLIPS	M-D	MIT	106
10	G CROSBY	MIT	MIT	105
11	S COLLYMORE	ANG	ANG	118
12	L BOHINEN	MIT	AUS	108
13	R ROSARIO	ANG	AUS	107
14	B MCALLISTER	ABW	AUS	101
15	J LEE	ANG	RES	100
16	S GEMMILL	M-A	RES	100
17	K BLACK	M-A	RES	103
18	G BULL	ANG	RES	110
19	L GLOVER	M-A	VRL	
20	N WEBB	MIT	VRL	

ABWEHR		AUSWECHSELSPIELER	
KAPITAN		SPIELERTRAINER	×
ELFMETERSCHUTZE	×	SPIELEMACHER	
FREISTÖSSE	×	BALLGEWINNER	
ECKBALLE	×	ABSTAUBER	
LANGE EINWURFE	×	MITTELSTURMER	
FLUGELSPIELER		STURMABWEHR	×
HINTEN BLEIBEN	×	ZENTRALABWEHR	×

SPIELE	0	ALTER	24
TORE ERZIELT	0	INT L	0
SCHNELLIGKEIT	4	ERFAHRUNG	2
KONTROLLE	5	KONDITION	6
TACKLING	6	FITNESS	9
PASSSPIEL	6	FRISCHE	20
KOPFBALLE	7	EINFLUSS	3
TORGEFAHR	4	EINSTELLUNG	5
MANNDECKEN	7	VERTRAULICHKEIT	5
UBERSICHT	3	MORAL	10

FORMATION 5-4-1
TEAMBEWERTUNG

STARK GEDECKT	0
HOHE VERLETZUNGSGEFAHR	0
GEFAHRLICHES TACKLING	1
SCHLECHTES BENEHMEN	0

Zahlreiche Statistiken für jeden einzelnen Spieler erleichtern die Aufstellung

In vielen Kategorien werden die besten Kicker der Liga aufgelistet

INTERNATIONALE ERFAHRUNGEN

ROBSON	MAN UNITED	90
WILKINS	Q P R	84
DONAGHY	CHELSEA	84
THORSTVEDT	TOTTENHAM	78
BARNES	LIVERPOOL	73
SOUTHALL	EVERTON	68
O LEARY	LEEDS UNITED	67
MORAN	BLACKBURN R	66
WADDLE	SHEFFIELD W	62
MCGRATH	ASTON VILLA	61
RUSH	LIVERPOOL	60
WALKER	SHEFFIELD W	58
PEARCE	NOTT FOREST	54
ALDRIDGE	TRANMERE ROV	54
HOUGHTON	ASTON VILLA	53
SCHMEICHEL	MAN UNITED	53
HODDLE	CHELSEA	53
STRACHAN	LEEDS UNITED	50
HUGHES	MAN UNITED	50
BEARDSLEY	NEWCASTLE	49

Vereinzelte Torszenen erscheinen als winzige, chronisch unscharf digitalisierte Videoclips. An den wenigen Szenen bei der Diskettenfassung sieht man sich schnell satt. Bei der CD-ROM-Version gibt's einige Videohäppchen mehr, die den Spielspaß aber nicht merklich steigern. Mitten in der Partie greifen Sie durch Auswechslungen oder Änderung der Taktik ein. Zwischen den einzelnen Runden studiert man vom erfolgreichsten Torschützen bis hin zum besten Einwechselspieler die reichhaltigen Liga-Bestenlisten. Transferlisten werden nach neuen Kickern durchstöbert; internationale Freundschaftsspiele können dicke Zuschauereinnahmen und Prestigepunkte einbringen.

Abschließende Warnung vor Doppelkäufen: Beim »Trainer« handelt es sich um die deutschsprachige Version des englischen Spiels »Tactical Manager«. **(hl)**

DER TRAINER

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA □ Super VGA ■ Soundblaster □ S'Blaster Pro □ Roland □ General MIDI ■ Maus □ Joystick

Spiele-Typ	Sport-Strategiespiel
Hersteller	Black Legend
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 500 KByte
Festplattenplatz: ca. 17 MByte

Besonderheiten:
Auch als CD-ROM mit zusätzlichen Video-Animationen erhältlich.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM und Maus.

61

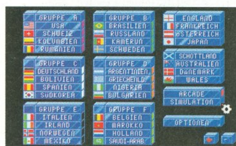
KICK OFF 3

Auch ohne den geistigen »Kick Off«-Vater Dino Dini setzt Anco die Fußballserie fort. Bei Teil 3 sorgte man für grundlegende Änderungen bei Steuerung und Grafikansicht.



Wenn Sie die Abseitsregel aktivieren, wird so manches Traumtor nicht anerkannt

Erfolgsehen sind selten von langer Dauer: Rockbands splitten sich auf, Sportler wechseln die Vereine, Redakteure die Verlage und Spieldesigner die Softwarefirma. Mit »Kick Off« wurde Ende der 80er Jahre aus der besseren Garagenfirma Anco (Stichwort »Jump Jet«) ein umsatzgewaltiges Softwarehaus. Auf Atari ST und Amiga konnte das ebenso komplizierte wie schnelle Fußballspiel eine Monopolstellung unter Kickerfreunden einheimsen. Für den überraschenden Erfolg sorgte ein gewisser Dino Dini, der nach dem Nachfolger Kick Off 2 (über dessen scheußliche PC-Version man heute nur noch schaudernd flüstert) die Segel strich. Virgin lockte, Dino designte und das gemeinsame Baby namens »Goal« spielte sich prompt unangenehm Kick-Offig. Den Namen durfte Dino jedenfalls nicht mir zu Virgin nehmen; Anco hatte das Kleingedruckte im Vertrag wohl selber aufgesetzt.







Optionen, Statistik, Taktik – die Auswirkungen auf den Spielverlauf halten sich aber in Grenzen

»Kick Off 3« entstand also Dinolos, aber unter der Leitung von Steeve Screech, seit jeher an der Programmierung der Serie beteiligt. Unter seiner Fuchtel wurde einiges umgekrempelt: Das Spielfeld wird nicht mehr von oben, sondern von der Seite gezeigt. Und die berühmt-berüchtigte Fummelsteuerung (Feuerknopf gedrückt halten, um den Ball zu stoppen) wurde gegen ein leichter zugängliches »Klebesystem« ausgetauscht. Ähnlich wie bei »FIFA Soccer« bleibt das Leder so lange automatisch mit dem Stiefel des ballführenden Spielers verwachsen, bis ein Schuß oder eine gegnerische Grätsche für die Trennung sorgt. Erst bei Änderung der Ballkontrolle im Menü werden die Spielfiguren genötigt, das Leder stets vor sich her zu kicken.



In der Trainingssektion lernt man auch die hohe Kunst des Dribbelns

Je ein Feuerknopf dient zum Passen und Schießen oder Flanken (ideal, um den Ball weit nach vorne zu dreschen). Segelt die Kugel hoch herein, wird ein Schußversuch automatisch zum Kopfball. Durch das Drücken beider Feuerknöpfe in Verbindung mit bestimmten Joystick-Stellungen (frohes Üben!) wird der Ball gelupft oder ein Querpaß in den Strafraum gespielt. Bei Freistößen und Ecken sucht man sich einen von sechs festen Spielzügen aus, die sich im Trainingsmodus in Ruhe einstudieren lassen.

Spielgeschwindigkeit und Ballkontrolle lassen sich in drei Stufen einstellen. Außerdem haben Sie die Wahl zwischen



IM WETTBEWERB

FIFA Soccer	85
World Cup USA '94	65
Empire Soccer	61
KICK OFF 3	**48**
Lothar Matthäus	38

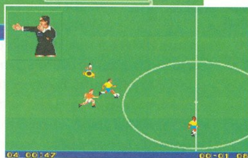
Mit der Weltmeisterschaft endete auch die Blütezeit der Fußball-Simulationen – und brachte einen klaren Sieger. FIFA Soccer setzte in punkto Steuerung, Grafik und Spielwitz neue Maßstäbe. Nur gehobenes Mittelmaß erreichten das offizielle WM-Spiel World Cup USA '94 (geradlinig, flott, auf Dauer etwas eintönig) und Empire Soccer (munter, aber chronisch unübersichtlich). Nachzügler Kick Off 3 spielt nicht ganz so wirr und verheerend wie Lothar Matthäus. Ancos technisch mieser Nachzügler ist primitiver, als man aufgrund der in der Anleitung gepriesenen Steuerungsfinessen zunächst glauben mag.

HEINRICH LENHARDT

Schön, daß im Handbuch dauernd darauf verwiesen wird, wie unterschiedlich die Spielanlage bei den einzelnen Nationalmannschaften sei. Angesichts des bei allen Teams ähnlich eintönigem Kick-and-Rush wäre mir nie richtig aufgefallen, daß z.B. England mit »rhombenförmiger Vorwärts- und Mittelfeldformation« spielt.
Hinter viel Blabla und gut gemeinten Taktikoptionen verbirgt sich ein Gebolze der niederästhetischen Art. Das Ausführen der diffizilen Steuerungsmanöver wird kaum gelohnt: Ball weit nach vorne dreschen, Solo-Dribbling und schräg aufs Tor schießen sorgt am ehesten für Erfolg.
Immerhin ist die Steuerung leichter zugänglich als bei den früheren Kick-Off-Programmen, wirkt im Vergleich zu »FIFA Soccer« aber umständlich und verkrampft. Die neue grafische Perspektive macht Sinn, doch lieblose Sprite-Animationen und furchtbarer Sound knabbern an der Spielatmosphäre.
Sie merken's schon: Guter Wille war bei der Entstehung dieses Programms reichlich vorhanden, aber das Resultat kann mich wenig beglücken. Hektisches Gebolze mit laienhafter Technik, meilenweilt von der Klasse eines FIFA oder der unbeschwerten Quirligkeit eines Sensible Soccer entfernt. Vorschlag an die Namensabteilung: Statt »Kick Off 3« lieber »Abpfiff 1«.



Die Zeitlupenwiederholung bringt diese unvorteilhafte Aktion des Torhüters besonders zur Geltung

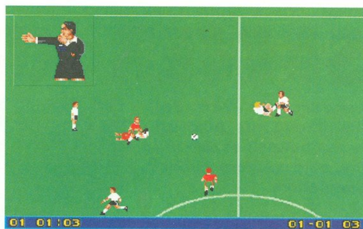


Pardauz – doch der Schiedsrichter hat das Foul an dem brasilianischen Spieler gesehen

den Modi »Arcade« und »Simulation«. Bei letzter Variante wählen Sie zu Spielbeginn aus einem 20 Mann starken Kader die Kicker aus, mit denen Sie antreten. Jede Figur hat individuelle Werte in Kategorien wie Tempo, Beweglichkeit oder Tackling. Dazu gibt es einige Schlüsselspieler, die besondere Talente in Sparten wie Spielmacher, Flügelstürmer oder Libero besitzen.

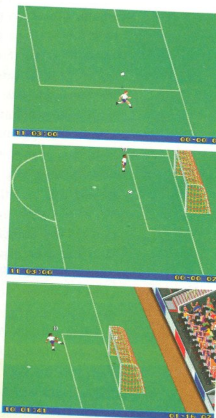


An Spielvarianten werden ein Pokal, eine Liga (stets stur mit acht Mannschaften) und das Nachspielen der letzten Weltmeisterschaft geboten. Insgesamt offeriert Kick Off 3 32 Nationalteams mit realistischen, wenn auch nicht immer ganz aktuellen Spielernamen. Bei der WM lassen sich die Gruppenzusammensetzungen ändern und einzelne Nationen austauschen.
Technisch sprießen hier nicht gerade die Blüten der PC-Programmierkunst. Bei größeren Spielerballungen flackern einige Sprites irritierend – der 486er entwickelt Spectrum-



Freistoß für Bulgarien – vielleicht sagt diesmal jemand dem Illgner, daß sich der Herr Torwart zwecks Ballabwehr sogar bewegen dürfte

Qualitäten. Eingewechselte Kicker nehmen sporadisch die Trikotfarbe des Gegners an und die Option »Publikums-Sound ausschalten« entwickelt sich zum wichtigsten Menüpunkt. Die monoton raunenden Dilettanten auf den Rängen geben keinen zusätzlichen Mucks von sich, wenn ein Tor fällt. Geht der Ball aber knapp vorbei, wird kurz und heftig geschrien – endlich mal eine innovative Soundkulisse.
Mit der »Key Disk« peinigt eine der mittelalterlichsten Kopierschutz-Methoden den Anwender: Wenn die Originaldiskette nicht im Laufwerk steckt, startet das Programm nicht. Der Schutz ist so gründlich, daß wir erst unser zweites Testmuster zum laufen brachten – und das auch nicht mit jedem Diskettenlaufwerk. Wir wünschen fröhliches Reklamieren... **(hl)**



Flankentraining: Ball rein, Direktabnahme – so leicht geht das. Zumindest ohne Gegenspieler und Torwart...

KICK OFF 3

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Anco
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	Äußerst ärgerlicher Diskettenschutz
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft

Freies RAM: min. 530 KByte + 3 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 6 MByte
Besonderheiten: Zwei Spieler können gegeneinander antreten. Geschwindigkeit einstellbar. WM-Modus und Wahl zwischen 32 Nationalteams.
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.



SOCCER KID

Soccer Kid hat einen der fünf Pokalteile gefunden

Entwarnung: Trotz Ballbemühung als Allzweckwaffe handelt es sich nicht um eine weitere Fußball-Simulation.

Unsereins ist genügsam und bescheiden, wenn es um Andenken geht. Ein Müschelchen vom Meeresstrand oder das T-Shirt mit dem Röhrender-Hirsch-Motiv aus dem Souvenirshop vom Wildpark Poing erfüllen ihren Zweck als liebgewonnenes Mitbringsel. Weltraumpirat Scap hat bei seinem Fly-by-Trip zur Erde etwas ganz Spezielles entdeckt, das er sich kurzerhand klaut. Der plumpe Pott, den er in seine Untertasse steckt, ist allerdings der »World Cup«, um den bei der Fußball-Weltmeisterschaft gekickt wird. Bei einem kleinen Vollkasko-Crash im Dunstkreis der Erdatmosphäre verliert Scap den Cup, welcher in fünf Teilen auf die Erde fällt. Wer macht sich auf sich die Socken (bzw. Stutzen), um mit Hilfe eines Fußballs die Einzelteile zu finden? »Soccer Kid« natürlich, der auch ohne erigierten Mittelfinger für viel Aufsehen sorgt.

Mamma mia – Pavarotti als Obergegner im Italien-Level!



Bissige Muscheln entschärft man durch einen plazierten Kick mit dem Fußball

Es ist nicht nur die absonderliche Hintergrundgeschichte, die dem neuen Geschicklichkeitsspiel von Krisalis eine leicht fußballerische Note verleiht. Wie in jedem Dutzend-Jump-and-Run rennt unser Held von links nach rechts durch scrollende Levels, erklimmt Plattformen und erforscht Höhlen voller Bonusgegenstände. Doch als exotische Allzweckwaffe hat der Steppke stets einen Fußball am Stiefel kleben. Damit kickt man heranstürmende Bösewichte vom Bildschirm weg, knackt Schatzkisten oder sammelt schwer zugängliche Extras auf: Alles, was der Ball trifft, gilt als aufgesammelt. Wurde das Leder weggekickt, zaubern Sie durch gemütlichen Feuerknopfdruck Ersatz herbei. Je weniger Bälle verbraucht werden, desto günstiger der Bonuspunkte-Nachschlag am Ende einer Runde. Durch das Wegputzen von Gegnern mittels besonders kunstvoller Schußtechniken wie den Fallrückzieher verdient man weitere Zuschläge.

Die lange Reise führt Soccer Kid durch fünf Länder, die wiederum in jeweils drei Levels unterteilt sind. Für die einzelnen Etappen England, Italien, Rußland, Japan und USA griffen die Designer tief in die Klischee-Kiste. Londoner Taxis, mit Pizza werfende Römer, aggressive Reisbauern in Fernost – angesichts der gewollten grafischen Niedlichkeit zwar albern, aber erträglich. Die aufzusammelnden Extras spenden bewährte Tugenden wie Zusatzleben, mehr Zeit, Unverwundbarkeit oder Superstiefel für schnellere Sprints. Possierliche »Obergegner« am Ende jedes Länder-Levels werden durch diverse gut gezielte Fußball-Kicks eliminiert. Nicht nach jedem Abschnitt, aber





Kleine Tips zum Spielablauf mit Übersetzungs-Qualität der Kategorie »guter Wille« ▶

Schau, wo geht's da unten rein? Kleine Umwege werden mit Schatzkisten und Bonuspunkten belohnt. ◀



HEINRICH LENHARDT

»Bäh, es gibt nicht genug Actionspiele für den PC« – dieses Gejammer kann sich die Nörgler-Fraktion wirklich schenken. Eine neuzeitliche VGA-Karte vorausgesetzt, geben die Umsetzungen aus dem Amiga- und Videospiele-Lager technisch sogar eine tadellose Figur ab. Siehe Soccer Kid: Bunt-niedliche Grafik der gehobenen Ansehnlichkeit, verquickt mit einem soliden Plattform-Gehopse.
Der Fußball sorgt für einen Hauch von Originalität. Daß der beste Freund des Mannes auch jenseits von Sportsimulationen gut einsetzbar ist, zeigen die Bonuspunkte-heischenden und Gegner-ausknockenden Kick-Spirenzien, die mit etwas Steuerungsgeschick gelingen. Das ganze Level-Design wirkt ähnlich solide austariert wie die Bedienung. Geschickt versteckte Bonusgänge laden zum ausführlichen Erkunden ein und der Schwierigkeitsgrad steigert sich in herausfordernde Dimensionen.
Von Land zu Land vermißt Player Kid dann doch ein wenig spielerische Abwechslung: Die Grafik wird stetig ausgewechselt, witzige neue Ideen beim Ablauf kommen zu kurz. Insgesamt erreicht Soccer Kid nicht ganz den spielerischen Schmiß eines »Cool Spot«, wirft für Jump-and-Run-Liebhaber aber genug Lustmomente ab.

zumindest nach einem komplett absolvierten Land dürfen Sie den Stand der Dinge auf der Festplatte sichern.
Beim fröhlichen Rennen, Springen und Kicken sollten Sie stets nach den Fußballer-Karten Ausschau halten. Innerhalb eines Landes müssen elf Stück erwischt werden, damit Sie sich für eine Bonusrunde qualifizieren. Schafft man auch diesen Abschnitt, wandert eines der fünf Pokal-Bruchstücke in Soccer Kids Sammlung. **(hl)**



In Rußland schlittert unser Held durch drei verschneite Levels



SOCCER KID



■ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Krisalis
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; ausreichend
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 500 KByte
Festplattenplatz: ca. 14 MByte

Besonderheiten:
Drei Schwierigkeitsgrade. Zwischen den Länder-Levels darf gespeichert werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM und Digital-Joystick.



LAST ACTION HERO

Der Film war für Schwarzenegger-Verhältnisse ein mittlerer Flop. Und das Spiel ist selbst für Psygnosis-Verhältnisse... aber lesen Sie doch selbst.



Dumpfbacken-Parade: Gegner umhauen, weitergehen, Gegner umhauen, weitergehen, Gegner umhauen...

Als sich Medienmulti Sony die Liverpooler Firma Psygnosis einverleibte, machte das durchaus Sinn: Die Japaner suchten eine erfahrene Programmiertruppe, um Software aus ihren dicken Lizenzen zu schnitzen. Denn überall, wo Columbia oder Tristar drauf steht, steckt Sony dahinter. Auf diesem hausinternen Umwege verschlug es den »Last Action Hero« in die Psygnosis-Fänge. Gewiß, mittlerweile wissen wir, daß der (gar nicht mal so üble) Schwarzenegger-Film mittleres Kassengift war. Spiele zu Filmen arten zudem gerne in Design-Katastrophen aus. Folgerichtig erwartet man sich vom verspäteten PC-Hero nicht gerade was Hübsches für die Referenzklasse... aber vor einer Desillusion ist man nie sicher.

Fangen wir mit der Anleitung an: Sie fabuliert von Optionsmenüs, die es gar nicht gibt, erzählt die Filmstory wunderschön nach – aber was man im ersten Level genau tun soll, wird nur dezent angedeutet. Unser Held Jack Slater fährt mit einem knubbeligen Auto, dessen grafische Darstellung an »Rüsselsheim«-Design gemahnt. Ein Pfeilchen zeigt an, in welcher Richtung der böse Bube steckt, den wir durch Wegabschneiden und Rammen aus dem Verkehr ziehen müssen. Wenige Schlenker über den Stadtplan später ist das Ziel erreicht und eine Prügel-Sequenz wird nachgeladen.

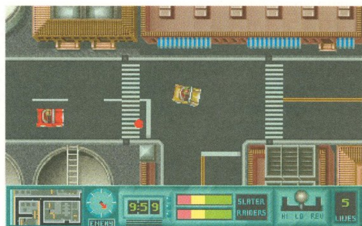
Das Jack-Sprite scheint einem Atari-XL-Programm der 80er entsprungen zu sein und wirkt wie eine Schwarzenegger-Karikatur. Sei's drum; von rechts kommen Schurken immer schön der Reihe nach angewackelt. Durch den Einsatz diffiziler Zweikampftechniken vom Kopfstoß bis zum Rückwärtssalto prügeln wir den Gegnern die Lebenspunkte aus dem Energiebalken.

Weiter geht's mit einer neuen Fahrsequenz auf der bekannten Stadtkarte, gefolgt vom nächsten Prügel-Level, der in eine erneute Fahrsequenz mündet... und so weiter.

Brennendste Frage: Warum müllt ein grafisch so schlichtes Programm die Festplatte mit gut 7 MByte voll? Nun, zu Beginn jedes Levels wird eine kurze Sequenz mit digitalisierten Bildern aus dem Film abgespult. Oder kaufen wir uns doch lieber das preiswerte Kino-Original auf VHS und verzichten auf diese Sternstunde des Spieldesigns? **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Bessere Zweikampfspiele gibt's auf dem PC eigentlich genug – und die Fahrsequenz ist so beknackt, daß ich sie kaum als »Spiel« zu bezeichnen wage. Was bleibt? Wer brauch's? Last Action Hero ist die Mutter aller Spieletester-Alpträume. Da muß jemand extrem lustlos drauflos gestoffelt haben, als er die Designarbeit aufgedrückt bekam: »Hmm, Spiel zu 'nem Schwarzenegger-Film? Also, da machen wir was mit Bösewichten, denen man ein paar Fußtritte verpaßt...«. Der Prügel-Teil ist nicht nur einfallslos, zäh, mies spielbar und grafisch eine Beleidigung für jede ehrbare VGA-Karte. Das gute Stück ist mit ein paar mickrigen Levels zudem bestürzend kurz und bietet nicht mal eine Punktewertung. Auch Marketing-technisch macht es angesichts des letztjährigen Filmstarts nicht mehr viel Sinn. Ob der Sony-Manager, der damals die Idee zum Psygnosis-Einkauf hatte, noch ruhig schlafen kann?



Bahnbrechende Spielidee: Auf dieser extravaganten Deluxe-Karte müssen Sie ein Auto binnen des Zeitlimits ans Spiel steuern.

LAST ACTION HERO

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ■ Roland ☐ General MIDI ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Psygnosis
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; mangelhaft
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 585 KByte + 64 KByte EMS
Festplattenplatz: ca. 7 MByte

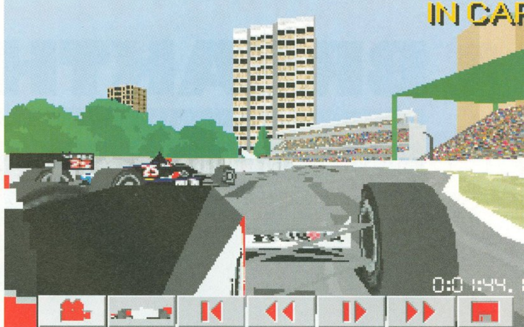
Besonderheiten:
Digitalisierte Filmbilder in den Zwischensequenzen.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und Joystick.

18

INDY CAR CIRCUITS

Mehr Piste für die Kiste: Zwei Erweiterungspakete bringen neue Indy-Car-Rennstrecken in Ihren PC.



Unter den sieben neuen Strecken von »IndyCar Circuits« ist auch ein Kurs durch die Hochhausschluchten von »Surfer's Paradise, Australia« dabei.

Als Anfang des Jahres »IndyCar Racing« von Papyrus erschien, gab es nicht nur gute Nachrichten: Zwar waren acht statt der angekündigten sechs Rennstrecken vorhanden, aber acht weitere Strecken des IndyCar-Circuits fehlten noch, darunter die legendäre »Indy 500«. Außerdem gab es technische Probleme mit dem Modem-Modus, der nicht ganz wollte, wie er sollte.

Zusammen mit dem Modem-Patch (den man auch separat und kostenlos erhalten kann) hat Papyrus nun zwei Erweiterungs-Pakete zu IndyCar Racing veröffentlicht. »IndyCar Circuits« enthält sieben der acht fehlenden Strecken. Die berühmten 500 Meilen von Indianapolis muß man extra kaufen – hohe Lizenzgebühren an die Indy-Veranstalter sind laut Papyrus der Grund dafür. Um das Preis/Leistungsverhältnis des »Indianapolis Motor Speedway Expansion Pack« (Uff!) zu verbessern, ist ein Zusatzprogramm beigelegt worden, das »IndyCar Paint Kit«. Mit diesem Programm bemalen und dekorieren Sie Ihren (und die anderen) Rennwagen. Auch der Helm darf beliebig eingefärbt werden. Der Import von Bildern im PCX-Format macht es z.B. möglich, einen »PC Player«-Wagen zu fahren; komplett mit Sponsoren-Logo. Allerdings ist dazu einige Feinarbeit mit der Maus erforderlich.



Das »Paint Kit« gibt es nur zusammen mit der Indy 500-Erweiterung. Mit ihm geben Sie ihrem Rennwagen neue Farben und Aufkleber.

Die sieben neuen Strecken von »IndyCar Circuits« zählen zu den grafisch aufwendigeren, weswegen die Programmierer sie wohl solange zurückgestellt haben. In Australien rast man beispielsweise durch Hochhausschluchten, in Toronto über ein Autobahnkreuz mit vielen Brücken und in Cleveland brettert man gar mit extrahoher Geschwindigkeit über einen stillgelegten Flughafen.

Beide Pakete enthalten zusätzlich zwei kleine DOS-Utilities. Mit dem »Replay Cutter« schneiden Sie Aufzeichnungen des internen Recorders nachträglich , der »Settings Printer« druckt die diffizielen Einstellungen von Getriebe, Spoilern und Dämpfung aus, so daß diese besser archivierbar sind – beides interessante Tools für Intensiv-Spieler.

Unsere Gesamtwertung unten ist für die Kombination aus IndyCar Racing mit den Expansion Packs gedacht und entspricht der Wertung aus Ausgabe 1/94. **(bs)**



BORIS SCHNEIDER

Wer IndyCar Racing nicht nur zu einer kleinen Spritztour gekauft hat, sondern wirklich intensiv spielt, kommt hier auf seine Kosten. Insbesondere das Circuit-Paket mit den sieben neuen Strecken gehört einfach auf die Festplatte.
Über den Indy 500-Kurs kann man aber geteilter Meinung sein: Daß dieses einfache Oval nur wegen hoher Lizenzgebühren so teuer sein soll, ist nicht ganz einzusehen. Noch dazu beklagen sich IndyCar-Profis, daß auf der breiteren Strecke die Computergegner-Intelligenz nicht so gut funktioniere wie auf den normalen Kursen.
Da macht dann auch das Paint Kit den Kohl nicht fett: Es ist ja nett, eigene Aufkleber auf die Spielautos zu setzen; besser wird das ohnehin gute Spiel dadurch aber kaum.
Fazit: Den Siebener-Pack kaufen, aber die Indy 500 lohnt sich nur für absolute Fans.

INDY CAR CIRCUITS

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ■ General MIDI ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Rennspiel (Erweiterung)
Hersteller	Virgin / Papyrus
Ca.-Preis	DM 60,– (pro Erweiterung)
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut (dt. Version in Vorbereitung)
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 22 MByte (bei Installation aller Kurse)

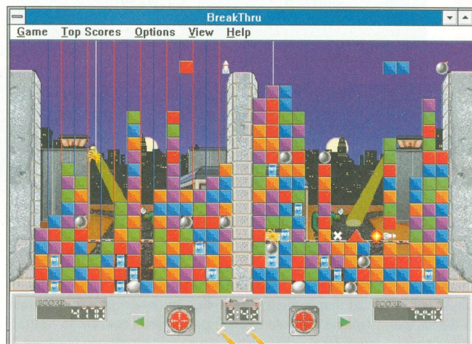
Besonderheiten: Erweiterungspakete zu Indy Car Racing mit neuen Strecken und Features.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick.

87



BREAKTHRU



In dieser Zwei-Spieler-Variante klickt jeder an seiner eigenen Mauer herum: Wer schafft die beste Punktzahl?

Denkspiel-Durchbrüche verspricht Spectrum Holobyte: Umsichtiges Klötzchen-Wegklicken baut die höchste Mauer ab.

Irgendwo scheint es sie zu geben, die nimmermüden Windows-Puzzler. Jahrzehntelanges Tetrisspielen vermag ihre Sehnsüchte nach feingeistiger Tüftelablenkung nicht zu stillen: Diverse »Entertainment Packs« und Konsorten mit kleinen, anregenden Spielideen zählen zu den heimlichen Bestsellern im Windows-Lager.

Spectrum Holobyte gebührt der Verdienst, einst Tetris auf PC-Bildschirme gebracht zu haben. Diese Pioniere der digitalen Kopfnuß starten jetzt eine ganze Reihe mit neuen Logeleien, deren Auftakt das behäbige Mauerabräumspiel »Breakthru« macht.

Der Bildschirm ist hier mit verschiedenfarbigen Blöcken vollgemüllt. Um den nächsten von insgesamt 24 Levels zu erreichen, müssen Sie alle Klötzchen verschwinden lassen. Das geht anfangs beneidenswert leicht: Sobald mindestens zwei gleichfarbige Modelle über- oder nebeneinander liegen, verschwinden sie durch einen Mausklick. Je mehr Blöcke auf einmal auf diese Weise weggeputzt werden, desto saftiger der Score. Da es nur eine Zeitlimit, aber keine Beschränkung bei der Zahl der Klickversuche gibt, tragen Sie in Windeseile durch halbwegs blindes Anpeilen den Großteil der Mauer ab. Minuspunkte sind die einzige Strafe für das Beklicken unsinniger Felder.

Angesichts der Mauerreste wird's dann minimal anspruchsvoll: Jeder Zug will geplant sein, da durch das Verschwinden einzelner Steine die anderen in die entstandenen Lücken nachrücken und neue Kombinationen bilden.

Am oberen Bildrand kommen stets zusätzliche Klötzchen angeschwebt; durch Einsatz der rechten Maustaste lassen sich diese segensreich positionieren, um benötigte Pärchen zu bilden. Mehr oder weniger hilfreiche Extras tauchen zufälligerweise auf. Mit Bomben oder Raketen können Sie z.B. ganze Blockreihen auf einmal abtragen oder per Color-Klotz alle Vertreter einer beliebigen Farbe eliminieren.

Vier Schwierigkeitsgrade und diverse Zwei-Spieler-Modi (im Team oder gegeneinander) werden im Hauptmenü gewählt. Die Größe des Spielfelds läßt sich in acht Stufen einstellen und der Zwischenstand jederzeit speichern. Pro Spielmodus verwaltet das Programm separate High Scores.

(hl)



HEINRICH LENHARDT

Breakthru ist eines der minderstressigen Denkspiele. Bei moderatem Schwierigkeitsgrad klickt man locker seine Verschwindibus-Kandidaten an, putzt mal mit einer Rakete ein ganzes Reihchen weg und freut sich des Lebens. Definitiv kein Spiel für Adrenalin-haltige Stunden, sondern ein fast schon einlullender Spaß der sanften Sorte. Ansatzweise hektisch wird's nur beim Simultan-Duell mit einem zweiten Spieler.

Das Spielprinzip mutet im ersten Moment reichlich flach an, aber irgendwie klickt man sich doch ganz gerne durch ein paar Level. Größere strategische Herausforderungen oder Motivationsstützen kommen ebenso kurz wie der »Suchtfaktor«.

Für ein Stand-alone-Produkt ist mir Breakthru langfristig gesehen ein wenig zu dünn. Als Mitglied eines Entertainment Packs wär's eine Bereicherung, aber so bleibt es ein Fall für finanzkräftige Sammler von Windows-Denkspielen. Wirklich nett und entspannend, aber keine essentielle Anschaffung.



Am unteren Bildrand explodieren zwei Bomben und beseitigen dabei mehrere Farbklötzchen auf einmal



BREAKTHRU

286 · ■ 386/486 · ■ VGA · ■ Super VGA · ■ Soundblaster · S'Blaster Pro · Roland · ■ General MIDI · ■ Maus · Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Spectrum Holobyte
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage (nur beim 1. Programmstart)
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte unter Windows 3.1
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: Zwei-Spieler-Modus, High-Score-Listen, drei Schwierigkeitsgrade. Windows 3.1 erforderlich.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Windows 3.1 und Maus.



KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) • ANLEITUNGEN/SAMMELBÄNDE (je 25,-)

20.000 Meilen u. d. Meer .... L - -
688 Attack Submarine .... - - A
7.th Guest .... (L P) -
Abandoned Places .... L P -
Adventure of Link .... - P -
Alone in the Dark .... (L P) -
Alone in the Dark 2 .... L - -
Alternate Reality - City .... - P A
Alternate Reality - Dung. .... L - -
Amazon-Guardians of Eden .... (L P) -
Bad Blood .... L P A
Balance of Power 1990 Ed. .... - - A
Bane of the Cosmic Forge .... (L P) A
Bard's Tale 1 .... L P -
Bard's Tale 2 .... L P -
Bard's Tale 3 .... L P A
Battlehawks 1942 .... - - A
Battletech .... L - A
Beneath a Steel sky .... (L P) -
Betrayal at Krondor .... L - -
Black Cauldron .... L - -
Bloodwych .... L P -
Bubble Ghost .... - P -
Buck Rogers .... L P A
Cadaver .... L P -
Carrier Command .... L - -
Champions of Krynn .... L P -
Chaos Strikes Back .... L P A
Chrono Quest 1 .... L - -
Chrono Quest 2 .... L - -
Codename: Iceman .... (L P) A
Colonel's Bequest .... L P A
Companions of Xanth .... (L P) -
Conquests of Camelot .... (L P) A
Conquests of the Longbow .... L P -
Crusaders of dark Savant .... L P -
Curse of Enchantia .... (L P) -
Curse of the Azure Bonds .... L P -
Dagger of Ammon Ra .... (L P) -
Dark Half .... (L P) -
Dark Sun - Shattered Lands .... L P -
Day of the Viper .... L P -
Death Knights of Krynn .... L P A
Deathlord .... - P A
Deja Vu .... L - -
Deja Vu 2 .... L - -
Demon's Winter .... L - A
Drachen von Laas .... L - -
Dracula Unleashed .... L - -
Dragon Wars .... - P A
Dragon's Breath .... L - -
Dragons Lair .... L - A
Drakkhen .... L - -
Dungeon Master .... L P A
Eco Quest .... (L P) -
Eco Quest 2 - Lost Secret .... (L P) -
Elite (nur Amiga/ST) .... L P A
Elvira 1 (nicht C 64) .... L P -
Elvira 2 .... L P -
Emperor of the Mines .... L - -
Eric the Unready .... (l P) -
Eternam .... L P -
Eye of the Beholder 1 .... (L P) A
Eye of the Beholder 2 .... (L P) -
Eye of the Beholder 3 .... L P -
Faery Tale Adventure .... (L P) -
Fascination .... L - -
Fatal Heritage .... L - -
Final Fantasy Legend .... - - A
Fish .... L - -
Flashback .... L P -
Flies - Attack on Earth .... (L P) -
Freddy Pharkas .... (L P) -
Future Wars .... (L P) -
Gabriel Knight .... (L P) -
Galdregon's Domain .... (L P) A
Gateway to the Sav. Front. .... L P A
Gobliins 2 .... L - -
Goblins 3 .... L - -
Gold Rush .... L P A
Guild of Thieves .... L - -
Heart of China .... (L P) A
Heimdall .... (L P) -
Hellowoon .... L - -
Hero's Quest .... (L P) A
Hillsfar .... L - A
Holiday Maker .... L - -
Hook .... (L P) -
Inca .... L - -
Inca 2 - Wiracocha .... L - -
Indiana Jones 3 .... L P -
Indiana Jones 4 .... (L P) -
Innocent until caught .... (L P) -
Insector X .... - - A
It came from the Desert .... (L P) -
Jet .... - - A
Jonathan .... L - -
Kathedrale Die .... (L P) -
KGB .... L - -
King Arthur .... L - -
King's Quest 1 .... L P -
King's Quest 2 .... L P A
King's Quest 3 .... L - A
King's Quest 4 .... L P A
King's Quest 5 .... (L P) A
King's Quest 6 .... L P -
Knights of Legend .... L - A
Kult .... (L P) -
Landsitz von Morteville .... L - -
Lands of Lore .... L P -
Last Ninja 2 .... L - -
Legacy of the Ancient .... L - -
Legend of Faerghail .... L P -
Legend of Kyrandia .... (L P) -
Legend of Kyrandia 2 .... (L P) -
Leisure Suit Larry 1 .... L P A
Leisure Suit Larry 2 .... L P A
Leisure Suit Larry 3 .... L P A
Leisure Suit Larry 5 .... L P -
Leisure Suit Larry 6 .... (L P) -
Les Manley-Lost in L. A. .... (L P) -
Loom .... L - -
Lost Files of Sherlock Holmes .... L - -
Lost in Time Teil 1 und 2 .... (L P) -
Lure of the Temptress .... (L P) -
Manhunter - New York .... L - A
Manhunter - San Francisco .... (L P) A
Maniac Mansion .... L P -
Maniac Mansion 2 .... (L P) -
Mars Saga (Cluebook) .... (L P) -
Mewilo .... L - -
Might & Magic 1 .... - - A
Might & Magic 2 .... - - A
Might & Magic 3 .... (L P) A
Might & Magic 4 .... L P -
Might & Magic 5 .... L P -
Millenium 2.2 .... L - -
Miracle Warriors .... - - A
Monkey Island 1 .... (L P) A
Monkey Island 2 .... L P -
Navy Seal .... - - A
Neuromancer .... L P -
New Zealand Story .... - - A
Ooze .... L P -
Panzer Strike .... - - A
Pawn The .... L - -
Personel Nightmare .... L P -
Phantasie 3 .... L - -
Phantasy Star 1 .... L - A
Phantasy Star 2 .... - - A
Pirates .... L - A
Police Quest 1 .... L - A
Police Quest 2 .... L - A
Police Quest 3 .... L P -
Police Quest 4 .... L - -
Pool of Radiance .... L P A
Pool of Radiance Adv. Journal .... - - A
Pools of Darkness .... - P A
Populous .... L - A
Ports of Call .... (L P) -
Prince of Persia .... L P -
Prince of Persia 2 .... L P -
Projekt Firestart .... L - A
Prophecy of the Shadow .... L P -
Quest for Glory 2 .... (L P) A
Quest for Glory 3 .... (L P) -
Quest for Glory 4 .... (L P) -
Questron 2 .... L P -
Railroad Tycoon .... L - -
Ravenloft - Strahds Pos. .... L P -
Red Baron .... - - A
Red Lightning .... L - A
Red Storm Rising .... - - A
Return of the Phantom .... (L P) -
Return to Zork .... (L P) -
Rex Nebular .... (L P) -
Rings of Medusa .... (L P) -
Ringworld .... (L P) -
Rise of the Dragon .... - - A
Robox .... L P -
Sam & Max - Hit the Road .... (L P) -
Savage Empire The .... - - A
Schatz am Silbersee der .... (L P) -
Schwarze Auge das .... L P -
Sentinel World (Paragr.) .... - - A
Sentinel Worlds .... L - A
Sex Vixens from Space .... L - -
Shadow Caster .... L P -
Shadow Sorcerer .... L P -
Shadow of the Beast .... (L P) -
Shadow of the Comet .... (L P) -
Shadowgate .... L - -
Shogun .... L P -
Simon the Sorcerer .... (L P) -
Space Ace .... L - -
Space Quest 1 .... L P A
Space Quest 2 .... L P A
Space Quest 3 .... L P A
Space Quest 4 .... L P A
Space Quest 5 .... L P -
Spellcasting 101 .... L - -
Spellcasting 301 - Spring Break .... L - -
Spirit of Adventure .... L P -
Stadt der Löwen .... L - -
Star Flight 1 .... L - A
Star Flight 2 .... L - A
Star Trek - 25th Anniv. .... (L P) -
Star Trek 2 - Judgement Rites .... L - -
Storm Across Europe .... - - A
Summoning the .... L P -
Sword of Aragon .... (L P) A
Transworld .... L - -
Ultima 1 .... - - A
Ultima 2 .... - - A
Ultima 3 .... L P A
Ultima 4 .... L P A
Ultima 5 .... L P A
Ultima 6 .... L P A
Ultima 7 + Forge Of Virtue .... L P -
Ultima 7 Serpent Isle .... L P -
Ultima 8 - Pagan .... L P -
Ultima Underworld 1 .... L P -
Ultima Underworld 2 .... L P -
Uninvited .... L - -
Veil Of Darkness .... L P -
Vision .... L P -
Wasteland .... L P A
Wasteland (Paragr.) .... - - A
Waxworks .... L P -
Ween .... L - -
Willy Beamish .... (L P) -
Wing Commander + Secr. Miss. .... - - A
Winzer .... L - -
Wonderland .... L - -
Zak Mc Kracken .... L P A
Zork .... L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Lösung und Pläne zusammen 15,- DM • Fett gedruckte Titel sind neu!

NEU! • CPS-SAMMELBÄNDE • NEU!
Band 1 enthält folgende Lösungen+z.T. Pläne: Blue Force, Critical Path, Iron Helix, Journeyman's Project, Man Enough, Privateer und Rebel Assault.
CPS-Sammelband 1 .... 25,- DM

ACHTUNG, SOMMERZEIT! • DER COMPUTER, DER UNSERE PREISE KALKULIERT, GEHT JETZT BIS ZU 15,- NACH!

1 **DIE SIEDLER** PC 3.5" dV 84.95
2 **SIM CITY 2000** PC 3.5" dV 94.95
3 **PACIFIC STRIKE** PC 3.5" dA 89.95

die weiteren Plätze	IBM-PC
4. U F O ENEMY UNKNOWN dV	99.95
5. CANNON FODDER dA	64.95
6. ULTIMA 8 - PAGAN dV	89.95
7. BATTLE ISLE 2 dV	84.95
8. STAR TREK 2 dV	89.95
9. RÜSSELSHEIM dV	74.95
10. DUNGEON HACK dV	94.95

CPS-Lösungen erhalten Sie ab sofort auch in günstigen **Sammelbänden** (je 25,-).

Was alles in Band 1 steckt, können Sie am Ende unserer Lösungshilfenrubrik sehen.

CPS
Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ALLE SONDERANGEBOTE NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT!

ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.

IBM-PC 3.5 ZOLL

0794 blue force dV	84.95
0794 darkmare dA	94.95
0794 death or glory dV	109.95
0794 fifa international soccer dV	84.95
0794 flugsim.5 düsseldorf US	59.95
0794 flugsim.5 münchen US	59.95
0794 harpoon 2 US	89.95
0794 schwarze auge 2-sternens. dV	89.95
0794 tie fighter US	94.95

IBM-PC CD-ROM

0794 black gold dV	19.95
0794 crown dV	19.95
0794 logical dV	19.95
0794 nomad US	59.95
0794 return of medusa dV	19.95
0794 sam & max dV	104.95
0794 soul crystal dV	19.95
0794 street rod dV	19.95
0794 super soccer dV	19.95
0794 tie break dV	19.95
0794 top 6 scenery süddeutsch dV	49.95
0794 turrican 2 US	64.95
0794 winzer dV	19.95
0794 world of legend dA	24.95

ACHTUNG, SOMMERZEIT!

Der Computer, der unsere Preise kalkuliert, geht jetzt bis zu 15,- DM nach!

Vergleichen Sie!

SONDERANGEBOTE

z.T. in englisch (US)

IBM-PC 3.5 ZOLL

arcade 1 US	14.95
arcade 2 US	14.95
basket master US	19.95
burning steel editor US	39.95
fantasy pack US	14.95
humans 1 dA	24.95
jack nicklaus golf dA	24.95
krisis in the kremlin US	29.95
living jigsaws US	14.95
mantis dA	39.95
pacific strike - speech pack dA	39.95
pinball dreams 2 data dA	39.95
planer extra dV	39.95
poker US	14.95
privateer miss. 1 righ. fire dA	39.95
pro tennis simulator dA	19.95
quadralien US	14.95
sensible soccer dA	39.95
sensible soccer limited edit. dA	39.95
sim life dV	29.95
strip poker 2 US	29.95
syndicate data disk 1 dV	39.95
ultima 8 speech pack dV	39.95

Die Bestellzeiten ab 01.07.94

mo. - fr. 9⁰⁰ - 17⁰⁰

außerhalb dieser Zeiten hält unser Anrufbeantworter sein Ohr für Sie auf.

ZUB. & SOUND

ZUBEHÖR ALLG.

action replay modul pc dA	149.95
aktiv-boxen	Paar 39.95
head boss (kopfhörer+mikro) dA	79.95
joypad gravis dA	44.95
joypad pc propad sv 230 dA	24.95
joystick flightstick pro dV	179.95
joystick gravis analog pro dA	84.95
joystick gravis schwarz US	74.95
joystick m6 xt/at sv 202 dA	19.95
joystick pc-comm.+softw. sv207 dA	44.95
joystick thrustmaster fcs	179.95
joystick thrustmaster lenkrad US	364.95
joystick thrustmaster uprom 1 US	84.95
joystick thrustmaster wcs mk2	189.95
joystick transp. topstar sv 227 dA	39.95
maus transparent sv 712 dA	39.95

SOUNDKARTEN

soundk. game wave 32 dA	339.95
soundk. sound wave 32 dA	529.95
soundk. roland rap-10/at US	1499.95
soundk. roland scc 1 bundle dA	999.95
soundblaster 16 asp (oem) US	359.95
soundblaster 16 basic dA	289.95
soundblaster 16 multi cd dV	439.95
soundblaster wawe 32 dA	629.95
soundblaster 2.0 de luxe ed. dV	149.95
soundblaster pro deluxe ed. dV	239.95
wave blaster karte US	469.95

CD-ROM GERÄTE

cd 16 edutaimnment pack US	1449.95
cd 16 performance pack US	999.95
cd 16 premium pack US	1199.95
cd 16 soundblaster discovery US	799.95
cd-rom philips 205	359.95
cd-rom mitsumi + controller dV	424.95

AKTUELLE COMPUTERSPIELE BEI CPS

In den rechten 4 Spalten sind alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

IBM-PC 3.5 ZOLL

1942 pacific air war dA	99.95
aces over europe dV	79.95
alone in the dark 2 dV	94.95
anstoss dV	74.95
anstoss world cup ed. dV	59.95
aufschwung ost dV	74.95
b-wing (x-wing mission 2) dV	44.95
beneath a steel sky dA	89.95
chessmaster 4000 (windows) dA	69.95
civilization dV	94.95
clou der dV	84.95
cool spot dA	54.95
daemonsgate dA	54.95
dark sun - shattered lands dV	89.95
der planer dV	89.95
empire deluxe dV	74.95
empire soccer 94 dA	74.95
eye of the beholder 2 dV	74.95
eye of the beholder 3 dV	89.95
f14 fleet defender dA	99.95
fields of glory dA	94.95
flashback dV	74.95
flugsimul. 5 scen. washington dA	64.95
flugsimulator 5 dV	144.95
freddy pharkas dV	74.95
gabriel knight dV	74.95
goblins 3 dV	84.95
in extremis dA	74.95
inca 2 dV	94.95
indiana jones 4 dV	54.95
indy car racing dA	74.95
king's quest 6 dV	79.95
kolumbus dV	84.95
lands of lore dV	59.95
legend of kyrandia 2 dV	69.95
leisure suit larry 6 dV	74.95
lost files sherlock holmes dV	84.95
lothar matthäus dA	74.95
magic of endoria dV	89.95
maniac mansion 2 dV	94.95
master of orion dA	94.95
michael jordan in flight dA	79.95
microprose grand prix f. 1 dA	94.95
might & magic 4 dV	89.95
monkey island 2 dV	54.95
mortal combat dA	59.95
nomad dA	64.95
one step beyond dA	54.95
pinball dreams dA	64.95
pinball fantasies dA	64.95
pirates gold dV	99.95
pizza connection dA	94.95
police quest 3 dV	74.95
police quest 4 dV	74.95
railroad tycoon deluxe dA	84.95
rex nebular dA	94.95
sabre team dA	69.95
sam & max - hit the road dV	94.95
sea wolf dA	94.95
shadow caster dA	79.95
silverball dA	59.95
sim farm dV	89.95
simon the sorcerer dV	94.95
star trek 25th anniversary dV	49.95
stronghold dV	89.95
subwar 2050 dV	99.95
t.f.x. dV	94.95
theme park dV	89.95
ultima 7 - schwarze pforte dV	79.95
wizardry 7 crus. dark savant dV	94.95
world cup usa 94 dA	64.95
x-wing dA	94.95
x-wing upgrade kit dA	59.95

IBM-PC CD-ROM

7 great games dA	49.95
7th guest (ohne video) dA	79.95
alone & jack in the dark dA	89.95
anstoss + world cup ed. dV	94.95
arnie 2 dA	24.95
battle isle 2 dV	89.95
cd-morph avi/flc format dA	24.95
clip collection - vto (ab 18) dV	54.95
critical path dV	114.95
cruise for a corpse dA	24.95
dark sun dV	89.95
der rasenmäher mann dV	94.95
dragon's lair dV	109.95
elite 2 - the frontier dV	69.95
empire deluxe	79.95
eye of beholder trilogie (1-3) dV	84.95
f 15 strike eagle 2 dA	24.95
f 19 stealth fighter dA	24.95
falk cityguide (single) 2 cds dV	64.95
first steps englisch dV	34.95
fun games für dos & windows dV	69.95
gabriel knight dV	94.95
gobliins 2 dV	74.95
golden 7 dV	99.95
greatest the dA	44.95
grönemeyer dV	39.95
hellcab dV	104.95
hits for six vol. 1 dA	59.95
horde the dA	114.95
inca 2 dV	124.95
innocent until caught dA	74.95
iron helix dV	84.95
jack nicklaus signature eit. dA	39.95
journeyman project dV	69.95
jurassic park dA	74.95
kartenspiele dV	19.95
lands of lore dV	94.95
leisure suit larry 1 dA	24.95
links dA	24.95
logikspaß & brettspiele dV	19.95
lucas arts classics adventures dV	114.95
m 1 tank platoon dA	24.95
maniac mansion 2 dV	104.95
mega race dV	64.95
microcosm dA	109.95
might & magic 3-5 dV	99.95
multimedia power cd dV	29.95
myst dA	124.95
patrizier der dV	94.95
pegasus 4.0 shareware dA	49.95
pirates dA	29.95
planer + extra data disk dV	89.95
police quest 1 dA	24.95
powerplay cd dV	19.95
privateer & sap & mission dA	109.95
protostar dA	74.95
rebel assault dV	89.95
schwarze auge das dV	74.95
shadow caster dA	119.95
sherlock holmes 1 dV	114.95
space hulk dA	114.95
space quest 1 dA	24.95
spaceship warlock dA	94.95
star wars chess dA	99.95
starlord dV	99.95
summer & winter challenge dA	39.95
syndicate plus dV	104.95
t.f.x. dV	104.95
theme park dV	94.95
u f o - enemy unknown dV	99.95
ultima 8 mit speech pack dV	124.95
winter olympics 94 dA	84.95
wizardry 6 + 7 dV	99.95

FRANCHISEPARTNER GESUCHT!
Nur Branchenkenner mit aktivem Unternehmen - Einsteiger zwecklos! Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an nebenst. Adresse

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte .... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme .... netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83 und 25 69 84

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub

bitte ankreuzen

Computertyp .... □ **Kundenmagazin (kostenlos)**
PP 0994

AUFTRAGGEBER

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alte Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

UNNATURAL SELECTION



Normalerweise hat eine Spezies Jahrtausende Zeit, um sich durch natürliche Auswahl zu entwickeln. Ein ganz anders Tempo wird bei dieser »SimLife«-Mutation von Maxis angeschlagen.

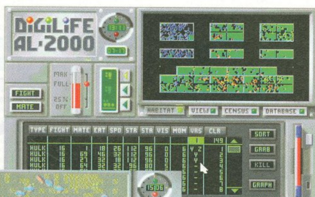


Vor dem Angriff werden die Hubschrauber mit Tierchen und Vorräten beladen

Um die Nahrungsversorgung künftiger Erdbewohner zu sichern, versucht ein Forscherteam, riesige schnell-reproduzierende Tiere zu entwickeln. Leider steigt eine Wissenschaftlerin aus dem Projekt aus und besetzt mit ihren netten Monstren kurzerhand eine Inselgruppe. Das verbleibende Team versucht nach dem erfolglosen Einsatz von Soldaten, durch Züchtung und Selektion Tierchen hervorzubringen, die es mit den Inselbestien aufnehmen können. Ein Flugzeugträger wird just für diesen Zweck umgebaut und bezieht nahe der Inselgruppe Stellung. Die Hangars beherbergen nun riesige Gehege, in denen die sogenannten Theroiden gezüchtet und manipuliert werden können.

Es gibt drei Arten von Theroiden: Die ausdauernden und langlebigen »Slugs«, die starken und kampfkräftigen »Hulks« sowie die schnellen »Zips«. Auf den Inseln treffen Sie später noch auf »Beasts« und »Tanks«, die selbst ihre Artgenossen das Fürchten lehren. Neue Monster werden einfach dadurch gefertigt, daß »Kühlhaus-Rohlinge« eine bestimmte Gensuppe injiziert bekommen. Neben Kampf-, Freß- und Fortpflanzungstrieb lassen sich so auch Geschwindigkeit, Stärke, Ausdauer und Sehkraft beeinflussen. Ein sehr starkes Babymonster wird automatisch zu einem Hulk, ein schnelles zu einem Zip, etc. Diese Einstufung wirkt sich allerdings nur auf die anfängliche grafische Darstellung aus; ein sorgsam herangezüchteter Slug kann durchaus stärker sein als jeder Hulk.

Die Gehege werden in dürftiger Grafik im oberen rechten Bildschirmdrittel dargestellt. Mit den darunter befindlichen Auswahlknöpfen schalten Sie zwischen vier verschiedenen Modi um: »Habitat« erlaubt es, Wände anzuheben und abzusenken, sowie Nahrung zu verteilen. Per »View«-Knopf schauen Sie sich Zustand und Aktivität eines bestimmten Theroiden an: Stolziert das Tier nur herum, sucht es nach Nahrung, paart es sich oder bekämpft es einen Rivalen? Die Option »Census« gibt einen Überblick über Anzahl und Verhalten der Gesamtpopulation, und hinter dem »Database«-Button verbirgt sich die wichtigste



Zoomstufe 1: Die Datenbank ist nach Virenbefall sortiert.



Zoomstufe 2: Mehrere Monster aus der Vogelperspektive



Zoomstufe 3: Ein »Slug« in Nahaufnahme



IM WETTBEWERB

Viele Spiele von Maxis haben in verschiedener Form mit Populationen zu tun: In SimCity 2000 »lebt« die Bevölkerung nach bestimmten Statistikformeln, bei SimFarm züchten Sie Schweine und Rinder, Sim Life schließlich hat das Leben an sich zum Thema und betont vor allem Mutationen. Unnatural Selection ist ein Zwitter aus Simulation und Strategie, kann aber spielerisch nicht ganz überzeugen. Vor allem die Kämpfe enttäuschen. Dem Schlußlicht Game of Life, dessen Zellkulturen an die Theroiden-Populationen des neuen Maxis-Titels erinnern, ist es allerdings in allen Belangen überlegen.

SimCity 2000	90
SimLife	68
SimFarm	65
UNNATURAL SELECTION	**49**
Game of Life	30

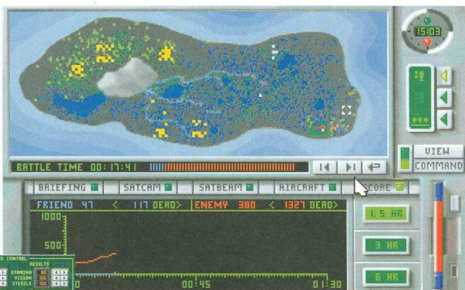
Laborfunktion, die Datenbank. Hier werden Theroiden nach bestimmten Kriterien sortiert, in andere Gehege verlegt oder aussortiert.

Die Entwicklung der Tiere unterliegt besonderen Gesetzen: Der langlebigste Slug wird sich als evolutionärer Mißerfolg erweisen, wenn er sich aufgrund mangelnden Fortpflanzungstriebs nicht reproduziert. Andererseits bringt es nichts, eine reine Gebärmaschine zu züchten, die weder an Nahrungsaufnahme denkt noch sich verteidigen kann. Durch Änderung der vorhandenen Nahrungsmenge bzw. der Gehegegröße lassen sich die Umweltbedingungen verschärfen. Zudem bewirkt man durch radioaktive Bestrahlung Mutationen im Erbgut. Die Kunst ist nun, diese Monster auszusortieren und mit anderen zu kreuzen, die ihrerseits spezifische Stärken haben.



Zahlreiche Parameter können beeinflußt werden

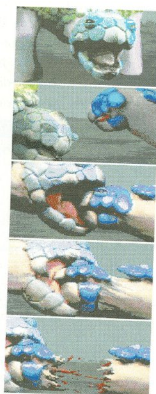
»Unnatural Selection« wird entweder als reines Forschungsspiel anhand eigener oder 16 vorgegebener Experimente gespielt, oder als Fortführung der Hintergrundgeschichte: Neun Inseln müssen dann in fest vorgegebener Reihenfolge der eigenwilligen Wissenschaftlerin abgejagt werden. Davon abgesehen teilt sich jedes Programm grundsätzlich in zwei Phasen: Dem Züchten und Selektieren der Tiere im Labor zum einen, und ihrer Tauglichkeitsprüfung im Kampf um eine Insel zum anderen. Neben den neun Szenario-Inseln gibt es 15 weitere, die jeweils eine bestimmte Geländeform oder



Rechts unten erwehren sich die eigenen Züchtungen der Übermacht

Gegnerart betonen.

Zum Einsatz der eigenen Theroiden stehen drei kleine und drei große Hubschrauber sowie ein Lastenflieger zur Verfügung. Neben Ihren frisch gezüchteten Biowaffen haben Sie Zugriff auf vier Futtersorten, Attrappen (zur Ablenkung der gegnerischen Theroiden) und »Krachmacher« (zum Vertreiben feindlicher Monster). Das Schwierige bei jedem Kampfeinsatz ist, zunächst einmal auf der jeweiligen Insel Fuß zu fassen: Die »bösen« Bestien sind grundsätzlich viel zahlreicher als die eigenen. Ob man danach durch Abschlachtung der Feinde gewinnt oder durch größeren Fortpflanzungswillen, ist je nach Situation verschieden. Durch Abwurf von »Lust-Futter« lassen sich die eigenen Theroiden zu amourösen Höchstleistungen aufstacheln; ihren Widersachern werden Sie eher Kleie vorsetzen, um sie zu schwächen. Wenn alles nichts hilft, können Sie per Satellitenstrahl einzelne Monster gezielt beeinflussen. (la)


Bei diesem Kampf ist ein »Hulk« Sieger geblieben



JÖRG LANGER

Das Handbuch von Unnatural Selection macht mit seiner zynischen Art richtig Lust auf das eigentliche Spiel. Schade ist nur, das selbiges dann ziemlich enttäuscht. Die Idee vom Züchten und Aussieben ist zwar nett – dummerweise aber unterscheiden sich die diversen Kreuzungen nur durch einige Zahlenwerte: Es gibt ganze fünf grafisch unterschiedliche Monsterarten.

In der größte Zoomstufe werden nur vorgefertigten Filme abgespielt, die keinerlei zusätzliche Informationen enthalten und somit reine Staffage sind. Größtenteils sehen Sie aber sowieso nur winzige Punkte über den Bildschirm wuseln.

Die Kampagne um die Zurückeroberung der Inseln sorgt für etwas Spielwitz, ist aber nicht sonderlich abwechslungsreich: Im allgemeinen bereiten Sie einen oder mehrere Anlandungsplätze vor und schicken dann möglichst viele »gute« Theroiden in das Kampfgebiet.

Im Prinzip ist Unnatural Selection nichts anderes als eine aufgepeppte Zellkulturen-Simulation: Für theoretisch orientierte Biologen vermutlich wahnsinnig spannend, für den Rest der Welt aber einfach zu langweilig.



UNNATURAL SELECTION

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Maxis
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; sehr gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 570 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 16 MByte

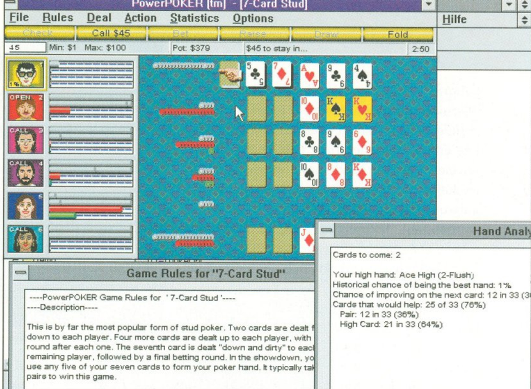
Besonderheiten:
Erzwungene Mutationen durch radioaktive Bestrahlung, Kampfeinsätze der Züchtungen.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.



POWER POKER

Eine Hand am Colt, die andere hält das Blatt: Poker ist eigentlich ein Spiel für verrauchte Hinterzimmer und coole Typen. Electronic Arts will mit Power Poker alle Trümpfe in der Hand haben.



Bei Power Poker gibt es für beinahe jede Funktion ein neues Fenster

Pokern gehört zum Wilden Westen wie der Colt zum Cowboy. Doch das legendäre Kartenspiel ist mehr als nur bluffen und setzen. Unzählige Variationen sind bekannt und ständig kommen neue hinzu. Beinharte Pokerfaces toben sich mit der Kartensimulation »Power Poker« aus, die alles bietet, was das Zockerherz begehrt – außer menschlichen Mitspielern. 77 verschiedene Varianten von »Stud« über »Draw« bis zu Exoten wie »Pistol Pete« oder »Anaconda« beherrscht das Programm. Neulingen erklärt es auf Wunsch das grundlegende Prinzip und die speziellen Regeln. Vorraussetzung ist jedoch, daß Sie Englisch beherrschen. Fachbegriffe wie »Big Dog« oder »Wild« werden nicht wie die Regeln in Pull-Down-Menüs erklärt, sondern stehen im ebenfalls englischen Handbuch.

Hand Analysis
Your chance of improving on the next 3 cards
Chances: 340
High: 152
44%
Cancel

Je nach Lage kann die Analyse der Karten ein paar Minuten dauern

Power Poker bietet für jede Variation bis zu fünf Gegner an, die mit reichlich künstlicher Intelligenz gesegnet sind. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht einstellbar, doch für kaltblütige Profis sind die Computerzocker kein größeres Problem. Einsteigern zeigt das Programm, welche Karten abgelegt werden sollen. Reizvoll ist die »was wäre, wenn«-Funktion, bei der Power Poker verschiedene Möglichkeiten durchspielt. Außerdem informiert Sie eine Analyse aller Karten, auch die der Gegner, über Ihre prozentuale Chance, die Runde zu gewinnen.

Für Spieler, die bereits etwas mehr Einblick in die komplizierte Welt von Poker haben, gibt es umfangreiche Statistiken.

Kreative Zeitgenossen basteln sich mit wenigen Mausklicks neue Variationen zusammen oder verändern die alten. Einstellbar sind die Bedeutung einzelner Karten, die Mindestsummen beim Setzen und Steigern und vieles mehr. Mit einer kurzen Anleitung versehen, wird das Werk auch anderen Spielern zugänglich.

Optisch ist das Programm auf Zweckmäßigkeit ausgerichtet. Mit 16 Farben sieht's arg trist aus, bei 256 Farben und mit animierten Gegenspielern wird Power Poker munterer. Die Karten sind gut zu erkennen und die Menüs sinnvoll angeordnet. **(fs)**



FLORIAN STANGL

Als Ersatz für einen gemütlichen Pokerabend mit Freunden wird Power Poker bei mir nicht dienen. Die Spannung beim Bluffen, die bissigen Kommentare der Mitspieler und die verkrampften Pokerfaces kann kein Programm simulieren.

So ist Power Poker eigentlich nur für jene sinnvoll, die das Kartenspiel in allen Variationen kennenlernen und ihr Spiel verbessern wollen.

Da alle Regeln knapp, aber treffend erklärt sind, kommen auch Neulinge gut damit zurecht.

Witzig ist die Option, eigene Poker-Varianten zu schaffen. Doch wer das Spiel nicht durchschaut hat, bleibt schnell beim komplexen Regelwerk hängen. Der Unterhaltungswert erschließt sich ohnehin nur den Theoretikern unter den Kartenspielern.

Die Grafik ist für das Thema einigermaßen ordentlich umgesetzt, der Sound sparsam. Die Funktionen sind vielfältig und die Bedienung ist eingängig.

Nur: Spaß macht Power Poker höchstens kurzfristig. Die animierten Computergegner sind so überflüssig wie das Spiel. Nicht einmal schummeln ist möglich. Poker gehört eben in ein verrauchtes Hinterzimmer und nicht auf eine sterile Festplatte.

POWER POKER

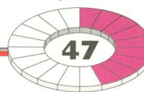
□ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ Roland ■ General MIDI ■ Maus □ Joystick

Spiele-Typ	Kartenspiel
Hersteller	Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 110,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; viel
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 4 MByte RAM unter Windows 3.1.
Festplattenplatz: ca. 10 MByte

Besonderheiten:
Editor für eigene Poker-Varianten. Windows 3.1 erforderlich.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.



Tel. 0 89/546 0 300
Cybersoft-Versand Playcom

IBM/PC

1942 - Pacific Air War	DA	89.00
Aces of the Deep	DV	85.00
Al-Qadim	EV	69.00
Alone in the Dark 2	DV	85.00
Anstoss WC Edition	DV	52.00
Aufschwung Ost	DV	67.00
Backdoor Club Poker	DV	49.00
Battle Isle 2 Data 1	DV	49.00
Battle Isle 2	**DV**	**79.00**
Bioforge	DV	79.00
Bloodnet	**DA**	**85.00**
BM 3/Hattrick	**DV**	**79.00**
Burntime	DV	79.00
Campaign 2	**DA**	**79.00**
Caribbean Disaster	DV	79.00
Carl Lewis Challange	DA	39.00
Carriers at War 2	EV	77.00
Christoph Kolumbus	DV	79.00
Civilisation	DV	89.00
Civilisation (win)	EV	89.00
Clash of steel	EV	71.00
Clou	DV	79.00
Darklands	DV	79.00
Das schw. Auge 2	**DV**	**75.00**
Death or Glory	DV	79.00
Doom Extra 1 40 Level	EV	29.00
Doom Extra 2 40 Level	EV	29.00
Dream Girl Poker	DV	49.00
Eishockey Manager	DV	79.00
Elite 2	DA	65.00
Erben der Erde	DV	79.00
Erben des Throns	DV	65.00
Erotic Zone Puzzle	DV	49.00
Even more incr.Machine	DV	59.00
F-14 Fleet Defender	DV	89.00
F1 (Domark)	DA	69.00
Fields of Glory	DV	85.00
Fifa Soccer	**DV**	**69.00**
Flight Sim Toolkit	DV	99.00
Flight 5 San Francisco	EV	69.00
Flight 5 Tyrol/Austria	DV	65.00
Flight 5 Berlin (Top 5)	DV	35.00
Flight 5 Amsterdam	DV	55.00
Flight 5 New York	EV	49.00
Flight 5 Paris	EV	49.00
Flight 5 München	DV	55.00
Flight Simulator 5.0	**DV**	**125.00**
Forgotten Castle	DV	79.00
Gabriel Knight	DV	65.00
Goblins 3	DV	75.00
Hand o.Fate/Kyrandia 2	DV	65.00
Hanse De Luxe	DV	44.00
Hattrick!	DV	79.00
Hired Guns	DA	79.00
Humans Race	DV	49.00
Inca 2	DV	79.00
Incredible Toons	DV	69.00
Indiana Jones 4	**DV**	**49.00**
Indy Car Racing	DV	75.00
Iron Helix	DV	75.00
Ishar 3	DA	69.00
Jurassic Park	DV	68.00
Kingmaker	DV	65.00
Lands of Lore	DV	55.00
Larry 6	DV	65.00
Lemmings 1	EV	49.00
Lemmings 2	DA	79.00
Liberation Captive 2	DA	65.00
Links 386 Belfry	EV	46.00
Links 386 Innisbrook	EV	46.00
Links 386 Pebble Beach	EV	46.00
Links 386 Pinehurst	EV	46.00
Links 386 Pro	DA	89.00
Lost in Time 1 & 2	DV	85.00
Lothar Matthäus	**DA**	**66.00**
Mad News	DV	79.00
Magic of Endoria	**DV**	**79.00**
Maniac Mansion 2	DV	85.00
Master of Orion	DA	95.00
Monkey Island 2	DV	49.00
NHL Hockey	DA	79.00
Outpost	**DV**	**67.00**
Pacific Strike Speech	DA	39.00
Pacific Strike	**DA**	**77.00**
Pinball Dream Data	DA	35.00
Pinball Fantasies	DA	59.00
Pizza Connection	DV	79.00
Planer	DV	79.00
Police Quest 4	DV	66.00
Preis ist heiß	DV	49.00
Prince of Persia 1	DV	35.00
Privateer	DA	79.00
Privateer Sp.Op.	DA	39.00
Privateer Speech Pack	DA	39.00
Quater Pole	DV	69.00
Quest for Glory 4	**DV**	**66.00**
Ragnarok	DV	79.00
Railroad Tycoon Deluxe	DA	79.00
Railway Challenge	DV	65.00
Ravenloft	EV	79.00
Retun of the Phantom	DV	89.00
Return to Zork	DA	74.00
Reunion	DV	72.00
Rings of Medusa Gold	DV	69.00
Robinsons Requiem	DV	55.00
Rüsselsheim (Detroit)	DV	63.00
S.U.B.	DV	69.00
SSN-21 Seawolf	DV	75.00
Sam & Max	DV	85.00
Schatz im Silbersee	DV	85.00
Sensible Soccer 92/93	DA	54.00
Siedler	**DV**	**79.00**
Sim City 2000 Data	DV	33.00
Sim City 2000	**DV**	**79.00**
Sim Life	DV	69.00
Sim Life	**EV**	**39.00**
Simon the Sorcerer	DV	79.00
Software Manager	DV	69.00
Space Invader	DV	25.00
Spelunx	EV	69.00
St. Thomas	DV	79.00
Star Lord	DA	89.00
Star Trek 2 Data	EV	49.00
Strike Com. Speech	DA	39.00
Strike Com. Tact. Op.	DA	39.00
Strike Commander	DA	79.00
Striker	EV	55.00
Stronghold	DV	79.00
Subwar 2050	DA	88.00
Syndicate incl. Data	**DV**	**79.00**
System Shock	DV	79.00
T.F.X.	DA	79.00
Take a Brake	DV	62.00
Terminator Chess Wars	DA	79.00
Theme Park	**DV**	**74.00**
Tie Fighter	**DA**	**79.00**
Tornado incl. Mission	DA	79.00
Tropical Heat Poker	DV	49.00
Turrican 2	DA	72.00
Twilight 2000	DV	79.00
Ultima 8 - Speech Pack	DA	39.00
Ultima 8	DA	79.00
Victory at Sea	EV	79.00
WWF 1 Wrestlemania	DA	25.00
WWF 2 European Rampage	DV	25.00
Warlord 2 Data	EV	69.00
Willy Beamish (EGA)	DA	39.00
Wing Commander Armada	**DA**	**69.00**
Wings of Glory	DV	79.00
Wordtris	**EV**	**29.00**
World Cup USA '94	DV	59.00
Worlds at War	EV	29.00
X-Wing	DA	89.00
B-Wing Mission Disk	DV	42.00
X-Wing Upgrade Kid	DV	55.00
Yserbius	**EV**	**66.00**
Zeppelin	DV	79.00

Zubehör

Action Replay Pro 2 PC	dt	149.00
Comp. Pro Joystick		59.00
Comp. Pro Mini Joystick		59.00
Gravis Analog Pro		89.00
Gravis Gamepad		49.00
Gravis Joystick sw		**69.00**
Saitek Joypad 3	dt	29.00

IBM CD-ROM

7th Guest	EV	79.00
Aegis	EV	88.00
Anstoss WC Edition	DV	79.00
Archon Ultra	DV	69.00
Art of Eden Puzzle	DV	79.00
Battle Isle 2	**DV**	**79.00**
Battle Isle 2 Data 1	DV	49.00
Beneath Steel Sky	DV	99.00
Bloodnet	DA	85.00
Burning Steel 2	EV	69.00
Burntime	DV	79.00
Clou	DV	79.00
Comanche & Mission 1&2	DV	89.00
Critical Path	**DV**	**89.00**
D/Gener.&Mario is Miss.	EV	49.00
Das Schwarze Auge	DV	69.00
Diggers	DV	69.00
Doom Utilities	EV	39.00
Empire Deluxe	DV	69.00
F-15 Strikel Eagle 3	EV	79.00
Fantasy Empire	EV	69.00
Fifa Soccer	**DV**	**79.00**
Foxy Clips	DV	39.00
Freddy Pharkas	DA	79.00
Girls '94 (win)	DV	59.00
Hand of Fate / Kyrandia 2	DV	99.00
Hard Day's Night (Beatles	EV	69.00
Hattrick!	DV	85.00
Herbert Grönemeyer	DV	36.00
Hidden Below	**DV**	**69.00**
Inca 2	DV	109.00
Iron Helix	**DA**	**79.00**
Jones in the Fast Lane	EV	49.00
Journeyman Project	DV	66.00
Kings Quest 5	DA	49.00
Lands of Lore	DV	86.00
Larry 6	**DV**	**77.00**
Larry Collection (1-5)	DV	85.00
Lemmings 2-The Tribes	DA	59.00
Lost in Time	**DV**	**109.00**
Mad Dog Mc Cree 1	EV	59.00
Mad Dog Mc Cree 2	**EV**	**79.00**
Mad News	DV	85.00
Maniac Manison 2	**DV**	**89.00**
Microcosm	**DA**	**99.00**
Microprose 6er Compilation	EV	39.00
Microsoft Golf für Windows	EV	129.00
Might & Magic 3-5	DV	89.00
Monkey Island 1	EV	49.00
Myst	DA	109.00
Outpost	DA	79.00
Outpost	**DV**	**79.00**
Paradise Poker(Teresa Orlows.)	DV	79.00
Planer incl. Datadisk	DV	79.00
Police Quest 4	DV	79.00
Privateer Pack	**DA**	**89.00**
Quest for Glory 4	DV	79.00
Rebel Assault	DV	88.00
Return of the Phantom	EV	88.00
Return to Zork	DA	75.00
SSN-21 Seawolf	DV	79.00
Sam & Max	DA	79.00
Sherlock Holmes (Lost Files)	DV	89.00
Space Hulk	DV	89.00
Spaceship Warlock	EV	79.00
Strike Commander	**DA**	**85.00**
Stronghold	DV	79.00
Subwar 2050	DV	89.00
Syndicate Plus	**DV**	**89.00**
T.F.X.(Tactical Fighter Exp.)	DV	89.00
Theme Park	**DV**	**79.00**
Tie Fighter	EV	85.00
Tornado incl. Mission Disk	EV	77.00
Turrican 2	DA	65.00
Ultima 8 incl. Speech Pack	DV	109.00
Virtual Valerie 2	EV	69.00
Who Shot Johnny Rock ?	EV	88.00
Wing Commander Armada	DA	79.00
Wizardry 6 & 7	DV	89.00
World Cup USA '94	DV	59.00
Zeppelin extended Version	DV	87.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 7,50 ÖS.

*Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/844 750*

*Versand für **Deutschland**, Fa. Playcom, Leibnitzstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300*

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.* • *Kostenlose Gesamtpreisliste.*
- *An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.*
- *Wir verkaufen auch: Amiga, S.NES, Mega Drive, Game Gear und Gameboy Spiele.*

Versandkosten per Post DM 7,–/ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 8
Cybersoft-Versand: Leibnitzstr. 30, 80686 München
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

Rettet die Wale!

"Save the whales!" sind Worte, die um die Welt gehen. Wale mit ihrem ausgeprägten Sozialleben gehören zu den intelligentesten Säugetieren unseres Planeten. Zwar hat die Natur sie vor gefährlichen Feinden weitgehend bewahrt, doch dem Menschen mit seinen ausgeklügelten, modernen Walfangmethoden sind sie hoffnungslos ausgeliefert. Das darf nicht sein! Wale dürfen nicht aussterben!
Die Deutsche Umwelthilfe e.V. unterstützt Projekte zum Schutz der bedrohten Meeressäugetiere.

Helfen Sie uns bei dieser wichtigen Arbeit mit Ihrer Spende und fordern Sie unser Informationsblatt "Rettet die Wale!" an.

Spendenkonto:
7997
Stadtsparkasse Frankfurt
BLZ 500 501 02

☐ Ich bitte um Zusendung des Informationsblattes. DM 1,50 in Briefmarken liegen bei.

☐ Ich unterstütze diese Aktion mit einer Spende. Ein Scheck über DM ______ liegt bei.

Name: ______________________

Straße: ______________________

PLZ/Ort: ______________________

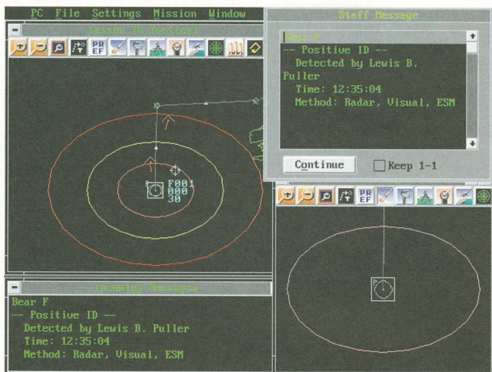
W 1

Deutsche Umwelthilfe
Güttinger Straße 19, 78315 Radolfzell

HARPOON 2

Alpha Bravo an Oberkommando: Hilfe, ich kann meine Bedrohungsachse nicht finden!

Three-Sixty, bekannt für beinharte Strategiespiele, landete mit »Harpoon« seinerzeit einen großen Knüller: Marinefans aller Herren Länder führten mit ihren simulierten Flotten auf realistische Weise munter Krieg gegen den bösen Warschauer Pakt. Im Nachfolger »Harpoon 2« wird der veränderten politischen Situation Rechnung getragen. Die ab 1994 angesiedelten Szenarios gehen davon aus, daß die globale Situation aufgrund der Zersplitterung ehemaliger Machtblöcke immer mehr der Lage vor dem ersten Weltkrieg gleicht. So bekämpfen sich nicht nur Rußland und die Ukraine, sondern auch Südafrika und die GUS.



Zwei feindliche Flugzeuge kommen in Schußweite

Im Vergleich zum Vorgänger hat sich einiges getan: Noch mehr Details sind zu beachten, noch mehr verschiedene »Plattformen«, also Kriegsschiffe, U-Boote und Flugzeuge, sind integriert. Das Programm verfügt flexiblerweise über eine eigene Benutzeroberfläche: Wie bei Windows können Sie Karten- und Informationsfenster nach Belieben vergrößern, verschieben oder zu einem Icon verkleinern. Sie wollen genau über ein eigenes Schiff und dessen Gegner Bescheid wissen? Schneiden Sie beide Objekte per Zoom-Funktion aus und aktivieren Sie im neuen Fenster die Tracking-Option, schon werden Sie auf dem Laufenden gehalten.

Auch wenn Harpoon 2 größtenteils per Icons gesteuert werden kann, kommen Sie in vielen Situationen nicht um vordefinierte Tastaturkommandos herum. So ist z.B. der Ziffernblock fast vollständig belegt. Sie können in jedem Fenster herumscrollen, Daten einholen oder Befehle geben, die übrigen Fenster werden entsprechend aktualisiert. Jedes Kartenfenster läßt sich anders konfigurieren: In einem sieht man z.B. nur Küstenlinien und Bedrohungsra-



Das Wichtigste überhaupt sind die Aufklärungssysteme



JÖRG LANGER

Die Harpoon-2-Macher haben wirklich alles versucht, um den bedrohlichen Feinbildmangel nach Beendigung des kalten Krieges durch fiktive Konflikte auszugleichen: Rußland gegen Japan, Argentinien gegen England, England gegen Westeuropäische Union. Mit Verhandlungen kommt man ja schließlich eh' nicht weiter, wie Zitate à la »Der Krieger ist der beste Staatsmann« zeigen.

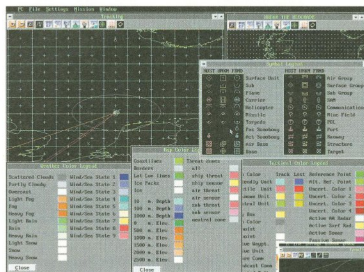
Sei's drum, denkt sich der geneigte Seekrieger, und startet Harpoon 2 trotzdem. Toleranz wird ihm das Produkt zwar nicht beibringen, dafür aber jede Menge Geduld: Das Laden einer Mission dauert Minuten, auf einem 486er mit 33 MHz vergehen z.B. nach jedem Mausklick 2 bis 30 Sekunden, bis irgendetwas passiert.

Das Steuern der eigenen Einheiten geht zwar relativ leicht von der Hand, nur hat man nie so ganz das Gefühl, die richtigen Aktionen aus den richtigen Gründen zum richtigen Zeitpunkt auszulösen. Ist mein U-Boot nun in der adäquaten Wasserschicht, um mit Erfolg aktives Sonar gegen feindliche Unterseeschiffe einsetzen zu können, ohne daß es 200 nautische Meilen entfernt von feindlichen Kriegsschiffen angepeilt wird? Die Anleitung überschüttet den arglosen Interessierten kübelweise mit Militärjargon.

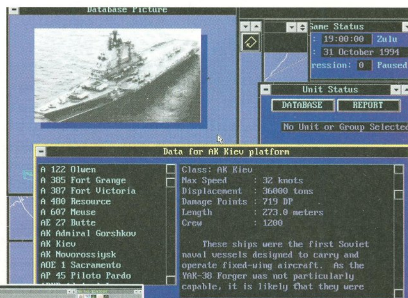
Bedrohungsachse, Schlachtraum, Äußerer Schirm, Hochwertige Einheiten, Blauwasser-Flotte – Dutzende von Abkürzungen gibt's natürlich kostenlos dazu.

Für Normalsterbliche ist Harpoon 2 viel zu langwierig und grafisch zu realistisch: Entlang roter Linien bewegen sich rote Dreiecke auf mehrere farbige Kreise zu. Blaue Symbole kommen ihnen entgegen und verwandeln sich bei Kontakt in gelbe Sterne: Luftangriff abgewehrt!

Nach seinem Realitätsgrad bewertet, würde Harpoon 2 besser abschneiden – doch als Spiel, bei dem es auf den Unterhaltungswert ankommt, hat es keine überragende Wertung verdient.



Informations-Overkill: Übrigens stehen zwei Symbol-Sätze zur Verfügung...



Auszug aus der umfangreichen Datenbank

dien, im nächsten hingegen alles von der Wassertiefe bis zur Wettervorhersage.

Sie steuern ein Schiff oder einen Verband durch Anklicken und Vorgabe einer Route. Diese läßt sich an sogenannten End- und Mittelknoten jederzeit nachträglich variieren. Außerdem wacht eine Programmroutine über Ihre Navigationskünste: Wenn sie eine Flotte durch einige Quadratkilometer Festland schicken wollen, wird automatisch die günstigste Route um das Landhindernis herum gewählt. Das wichtigste Element der modernen Seekriegsführung ist das frühzeitige Erkennen gegnerischer Einheiten. So bleibt Zeit für genaueres Identifizieren, Flucht oder Angriff. Die Aufklärung ist dabei ein zweischneidiges Schwert: Je weiter Ihre Radarsysteme reichen, desto größer wird die Gefahr, daß der Gegner seinerseits Wind von Ihnen bekommt. Ein Großteil der Anleitung beschäftigt sich deshalb mit den verschiedenen Strategien in diesem Zusammenhang.

So einfach sich die nette Faustregel anhört, »als Erster mit der größtmöglichen Zerstörungskraft zuzuschlagen«, so schwierig ist dies in der Praxis: Wenn aus allen möglichen Richtungen zahlreiche Luft-, Oberflächen- und Unterwasser-Kontakte auf Ihren Verband zukommen und die Hälfte davon nicht identifiziert ist, haben Sie wahrscheinlich mal wieder die Sache mit der »Bedrohungsachse« nicht richtig hinbekommen...

Die umfangreiche Anleitung versucht in Verbindung mit mehreren »Tutorials«, auch dem unbedarften Möchtegern-Admiral effizient das Schiffeversenken beizubringen. Eine Online-Hilfe bemüht sich zusätzlich, dem von allerlei Fachbegriffen und Zahlenwüsten erschlagenen Anfänger das Leben zu erleichtern. Natürlich haben Sie die Wahl zwischen verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Dank der hauseigenen Benutzeroberfläche konfigurieren Sie sich den Bildschirmaufbau je nach Wunsch und Situation; das Programm arbeitet mit mehreren Super-VGA-Auflösungsmodi zusammen.



Formationsaufbau – jeder Kreis hat seine ureigene Bedeutung

Neben den Einführungsmissionen gibt es 15 waschechte Kriegseinsätze, die von teilweise extrem hoher Komplexität sind. Der Computergegner ist äußerst stark; gegen einen menschlichen Kontrahenten kann man nicht spielen. Obwohl optional Sprachausgabe zu hören ist und beim Abfeuern und Einschlagen von Waffen kurze Videosequenzen gezeigt werden, spielt sich das Geschehen größtenteils in Form farbiger Linien und englischer Textmeldungen ab. **(la)**



Icons erleichtern die Bedienung



IM WETTBEWERB

Grandest Fleet	74
Burning Steel 2	69
HARPOON 2	**60**
Aegis	60
Battles of the South Pacific	53

Grandest Fleet zeigt, wie man den spielerischen Krieg zur See so gestalten kann, daß er Spaß macht: Munteres Schiffeversenken statt ödes Symbole-Anklicken. Burning Steel 2 simuliert auf komplexe Weise den Konflikt um Guadalcanal im Zweiten Weltkrieg, ohne es an Abwechslung fehlen zu lassen. Harpoon 2 und Aegis sind Hardcore-Simulationen, die sich auf die elektronische Kriegsführung konzentrieren. Schlußlicht ist das grafisch armselige Battles of the South Pacific.



HARPOON 2

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Simulation
Hersteller	Three-Sixty
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; mittel
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 580 KByte + 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 25 MByte

Besonderheiten:
Komplexe Seekriegssimulation mit hohem Realitätsfaktor, Windows-ähnliche Benutzeroberfläche.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und SVGA.

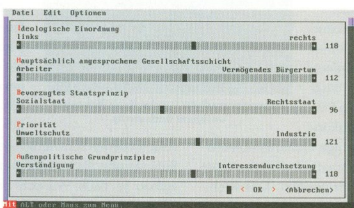


1990

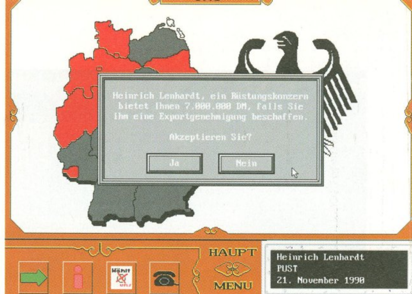
Bericht aus Bonn: Warum heißt das Strategiespiel zur Bundestagswahl 1994 ausgerechnet »1990«? Und wie stehen die Chancen der »Poinger Union selbstloser Spieletester« (PUST), die 5-Prozent-Hürde zu überwinden?

Kohl oder Scharping? Für nicht wenige wahlberechtigte Bürger ist diese Wahl ähnlich verlockend wie die Entscheidung »Not oder Elend«. Wie wäre es denn mit Ihnen als Volkstribun, der Koalitionen schmiedet, mit dem politischen Gegner mauschelt und sich an der Wahlkampfkosten-Rückerstattung gesundstößt?

Wir schreiben das Spieljahr »1990« und Sie gründen eine taufrische Partei. Das politische Programm wird durch Betätigung von Schiebereglern bestimmt: Sind wir eher links oder rechts eingestellt, propagieren primär Wirtschaftswachstum oder Umweltschutz? 25 oder 50 Spieljahre haben Sie Zeit, um sich in Landesparlamenten zu etablieren und schließlich die Macht im Bundestag zu erringen.



Mit dem Editor ändern Sie die politischen Programme aller Konkurrenzparteien



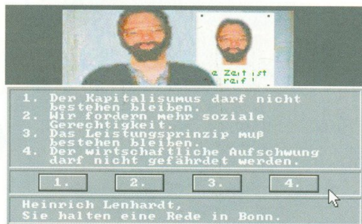
Die Menüs sind noch karger gefüllt als der Plenarsaal bei einer langweiligen Debatte. Sie lassen sich die Termine der nächsten Wahlen anzeigen und versuchen, durch den Einsatz unterschiedlicher Wahlkampf-Mittelchen Aufsehen zu erregen. Geld generiert man aus den einstellbaren Mitgliedsbeiträgen und der Wahlkampfkosten-Rückerstattung: Erreicht Ihr Haufen mindestens 0,5 Prozent der Stimmen, gibt's pro Wähler 6,50 Mark bar auf die Hand.

Die Tristesse des Hauptmenüs wird von gelegentlichen Zufallsereignissen unterbrochen

Etwas dösig klickt man sich von Wahltermin zu Wahltermin; bis man in die ersten Parlamente schlüpft und sich an Koalitionsregierungen beteiligt, vergeht ein Weilchen. Erst wenn Sie mit politischen Erfolgen im Rücken ein Amt erringen (Minister, Bundesbankpräsident, Gewerkschafts-Boß, etc.) kommen sporadisch neue Aufgaben dazu.

Sonst sorgen nur zufällige Ereignisse für etwas Abwechslung: Sie haben die Chance, sich etwas Schmiergeld zu verdienen, bestimmen die Inhalte einer Rede durch Anklicken einer von vier Thesen und müssen in Talkshows Allgemeinwissen beweisen.

Mit einem Szenario-Editor designt man neue Karten, ändert Parlamentsgrößen sowie Bevölkerungszahlen von Bundesländern oder stellt Anzahl und Eckdaten der konkurrierenden Parteien beliebig ein. **(hl)**



Wählen Sie die passende Phrase für Ihre Rede



HEINRICH LENHARDT

Da schaut man sich lieber die Wiederholung der Bonner Runde von 1990 an: Außer der netten Idee hat dieses deutsche Software-Gewächs wenig Liebreizendes zu bieten. Es gibt viel zu wenig strategische Möglichkeiten und die laienhafte Technik ist deprimierender als ein Scharping-Interview. Geld rein, Geld raus, Redeninhalte lassen sich nur sporadisch bestimmen und letztendlich entscheidet die Anzahl der Werbespots über die Wählergunst.

Da haben die Programmierer ein bißchen sehr vereinfacht: trocken und tranig tötet ihr Spiel längerfristige Motivationsgelüste ab.

1990

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA ❑ Super VGA ■ Soundblaster ❑ S'Blaster Pro ❑ Roland ❑ General MIDI ■ Maus ❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Cyberton
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 500 KByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: Editor für alle wichtigen politischen Werte.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 1 MByte RAM und Maus.

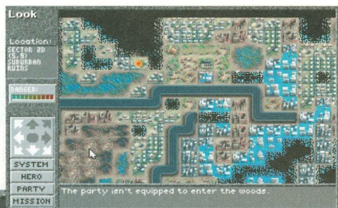
31

SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN

Wenn Steve Meretzky sich eines Endzeit-Szenarios bemächtigt, bleibt kein Auge trocken. Seine Superhelden-Veräppelung ist nicht nur gemeingefährlich komisch, sondern auch eine ungewöhnliche Kreuzung zwischen Rollenspiel und Adventure.

Radioaktiv glimmende Mad-Max-Szenarien üben seit jeher eine besondere Faszination auf Spieldesigner aus. Interplay ließ eine Rollenspielparty einst das »Wasteland« erforschen, Max Design bediente sich für »Burntime« ratternder Geigerzähler und SSI siedelte mit »Dark Sun« ein ganzes Fantasy-Szenario in bedrohlicher Apokalypse-Stimmung an. Hinter jedem Busch kann ein bissiger Mutant lauern und zwecks Kalorienzufuhr scharrt der verstrahlte Held gierig ein paar Maden aus der toxischen Heimaterde – es darf geschaudert werden!

Wenn ein gewisser Steve Meretzky sich des Überlebenskampfs in einer tödlichen Umwelt annimmt, sollte man nicht unbedingt einen ernsten Beitrag zu diesem Thema erwarten. Von »Hitchhiker's Guide« bis »Leather Goddesses«, von »Zork Zero« bis »Spellcasting 101« spannt sich sein Adventure-Oeuvre. Thematisch sehr abwechslungsreich, aber jeder echte Meretzky ist mit vortrefflich lästerlichem Humor angereichert. So mag es uns nicht verwundern, daß die »Superhero League of Hoboken« keine normale Ansammlung seriöser Superhelden darstellt. Dutzende von Banden ehrlicher Gesellen mit Super-Sonderkräften ringen durch das Lösen von Missionen ums Prestige. Wie erfolgreich wird die von Ihnen geleitete Delegation aus Hoboken sein? Mit innovativen Superkräften wie »den Belag einer Pizza erahnen, ohne die Schachtel zu öffnen« oder »Cholesterin-Spiegel des Gegners erhöhen« sollte das kein Problem sein.



Nicht alle Gebiete auf den Landkarten können ohne weiteres betreten werden

In 200 Jahren ist der US-Bundesstaat New Jersey ein Ort des Schreckens. Die westliche Zivilisation ist untergangen; in den neu entstandenen Stadtstaaten herrscht das Gesetz der Gewalt. Der furchtbare Dr. Entropy stellt die größte Gefahr dar: Durch einen Roboter entstellt, der seinen Kopf einst auf einen Sprungteufel verpflanzte, giert Entropy nach Chaos und Zerstörung. Doch bis zum großen Showdown muß Ihre Heldengruppe sechs Levels mit jeweils fünf Missionen lösen und sich erst einmal mit kleineren Ärger-



Zwischen den Adventure-Inseln liegen lange Wege mit vielen Rollenspiel-Kämpfen



HEINRICH LENHARDT

Richtig neue Spielideen sind ausgestorben; die Genres fest verteilt. Die merkwürdigsten Mischungen haben wir auch schon erlebt, aber eine dermaßen konsequente Symbiose aus Adventure und Rollenspiel sucht ihresgleichen. Meretzky hat Mut, denn damit könnte er Liebhaber beider Software-Typen vergrätzen. Die Adventure-Abschnitte sind zwar nicht riesig, aber die Puzzle-Komplexität geht weit über das übliche Rätselraten hinaus, das man sonst von Rollenspielen kennt.
Positiv gesehen: Wer offen für beide Spielewelten ist und seinen Spaß an Zynismus und Respektlosigkeiten hat, ist umso mehr von Hoboken angetan. Motivation entsteht nicht nur durch das unspektakuläre, aber solide Spielsystem. Die Gags in den zahlreichen Missionen sind schon Anlaß genug, vorankommen zu wollen.
Verzweiflung löst allerdings die Tatsache aus, daß bei einigen Missionen bestimmte Reihenfolgen eingehalten werden müssen, die man erst durch leidvolles Ausprobieren rausbekommt. Ebenfalls weniger nett: Wenn man sich an einen Zielpunkt vorgekämpft hat, um festzustellen, daß man jetzt wegen eines fehlenden Talents zurück muß, um einen Superhelden auszuwechseln.
Wer ein bißchen Geduld, Sinn für Humor und gute Englischkenntnisse hat, für den könnte Hoboken zum Kultspiel werden. Gelegenheits-Abenteurern, die schon bei »King's Quest« stöhnen, wird Legends verwegener Genre-Mix aber zu freakig sein.

nissen herumplagen: Wenn eine Limburger-Käsebombe im Kofferraum tickt oder sabbernde Schafe einen Marktplatz terrorisieren, ist das Hoboken-Team die letzte Hoffnung der Menschheit.

In diesem Programm stecken eigentlich zwei grundverschiedene Spielsysteme. An bestimmten Orten wie z.B. dem Helden-Hauptquartier zu Spielbeginn klickt man sich in Adventure-Manier durch. Mit dem komfortablen »Xanth«-System sammeln Sie Gegenstände ein, führen sie durch Kombination mit Wörtern aus der Verb-Leiste mehr oder weniger sinnigen Zwecken zu, reden mit anderen Personen und betreten angrenzende Zimmer. Diese Mini-Adventure-Szenarien sind allerdings nicht sonderlich komplex. Verlassen wir einen solchen Schauplatz, steuert man plötzlich seine Heldentruppe über eine Landkarte. Hier stolpert man über so manche merkwürdige Monstergruppe und muß plötzlich Rollenspiel-Talent beweisen. Vorher gekaufte Ausrüstungsgegenstände und Waffen werden eingesetzt, um in den Runde für Runde ablaufenden Kämpfen die Oberhand zu behalten. Dem Combat-System von »Might&Magic« oder »Bard's Tale« nicht unähnlich, erteilt



IM WETTBEWERB

Day of the Tentacle	93
Al-Qadim	74
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN	**70**
Quest for Glory 4	67
Companions of Xanth	63

Eine ähnlich konsequente Mischung aus Abenteuer- und Rollenspiel, garniert mit zwei Eimern ätzendem Humor, muß man lange suchen. Am ehesten paßt noch Sierras 4. Teil von Quest for Glory. Hier wird die Rollenspiel-Seite allerdings etwas untergebuttert. Ein reinrassiges Adventure, leicht zugänglich, komplett in Deutsch und bemerkenswert komisch ist LucasArts' Klassiker Day of the Tentacle. Legends letztes Adventure Companions of Xanth hatte schon das schöne, neue User-Interface, aber enttäuschende Puzzles. Und wer mal die Mischung Rollenspiel + Action ausprobieren möchte, liegt bei SSIs aktueller Offerte Al-Qadim richtig.



Alle Kampfoptionen auf einen Blick

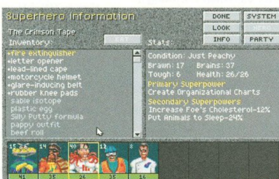
man jedem einzelnen Charakter ein taktisches Kommando von »Zuschlagen« über »Schutz suchen« bis »Sonderkraft einsetzen«. Auf Wunsch nimmt Ihnen der Computer per Automatik diese Aktionen ab, doch den Luxus sollte man sich nur bei Kämpfen gegen klar unterlegene Kontrahenten gönnen.

Ist die Schlacht gewonnen, sackt unsere Gruppe rumliegendes Kleingeld ein und kassiert einen Erfahrungspunkte-Bonus. Ab einer gewissen Summe an Erfahrung wird ein Charakter befördert, was eine Steigerung seiner Talente bewirkt: Die Damen und Herren werden stärker, robuster und schlauer. Diese Charakterwerte lassen sich außerdem durch das Anlegen von Rüstungen oder Schlucken von bestimmten Leckereien verbessern. Das Sonderkräfte-System ist eine Art Magieersatz. Jeder Held beherrscht von Anfang an ein ganz bestimmtes Talent und kann es jederzeit einsetzen. Im Spielverlauf gibt es auch Wege, um zusätzliche Fähigkeiten zu studieren.

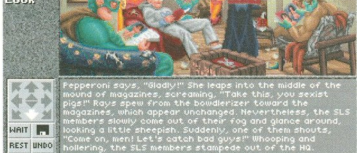
Ebenfalls sehr Rollenspielmäßig ist die Zusammensetzung des Heldenhaufens. Sie generieren keine Charaktere nach Maß, haben aber die Wahl zwischen mehreren Mitgliedern. In der Kantine des Hauptquartiers lungern mehr Superhelden herum, als in die Gruppe passen. Studieren Sie die Werte und Talente aller Kandidaten mit Bedacht. Keine Verpflichtung währt ewig; bei späteren Besuchen kann man immer noch einzelne Mitglieder austauschen. Sehr sinnvoll, denn erst nach einer Weile stellt sich heraus, daß einige Puzzles in den Adventure-Abschnitten nur durch bestimmte Helden-Sonderkräfte lösbar sind.

Auch die Reihenfolge der Missionen ist nicht immer beliebig: Wenn Sie in einer Sackgasse landen, liegt dies vielleicht daran, daß Ihnen ein bestimmter Gegenstand fehlt. Den gibt's wiederum nur, wenn man erst eine andere Aufgabe gelöst hat. Nach 30 gelösten Missionen, deren Komplexität sich steigert, kommt es zum großen Finale mit Dr. Entropy. Bis dahin verdoppelt sich die Kapaziät Ihrer Gruppe: Acht Superhelden können aufgenommen werden, um das Böse zu besiegen.

Vor allem Rollenspieler dürften aus dem Schenkelklopfen nicht mehr herauskommen. So



Das Handling mit Gegenständen und Charakter-Talenten wurde recht komfortabel gelöst



Um diese Mission zu lösen, ist ein weibliches Mitglied in der Heldengruppe notwendig: Nur Madame Pepperoni kann dem hypnotischen Bann der Centrefolds widerstehen.



BORIS SCHNEIDER

Wer Adventures liebt, aber Rollenspiele haßt, ist hin und her gerissen. Die in sich abgeschlossenen Adventure-Abschnitte haben durchaus den bewährten Legend-Touch, aber sie sind einfach zu klein.

Die Rollenspiel-Veralberung läuft sich bei Verächtern des Genres schnell tot. Am Anfang machen verrückte Sprüche und alberne Attacken ja noch Spaß, doch die Spielmechanik als solche ist die Gleiche wie bei klassischen Rollenspielen; nur die Texte machen ein Pointen-Feuerwerk daraus.

Aufgeschlossene Menschen können sich mit den Superheroes anfreunden. Abenteuer-Puristen werden sich gezwungenermaßen durch die Rollenspiel-Szenen quälen, denn es gibt so wenig guten Adventure-Stoff auf dieser Welt, daß es sich lohnt, für die Highlights aus Hoboken mal ein paar Hitpoint-Orgien über sich ergehen zu lassen.

Sprach- und Kulturbarrieren machen dieses Programm in Deutschland zum reinen Insider-Produkt: Die vielen Anspielungen und Gags erschließen sich nur dem Englisch-Profi mit USA-Background.

Innerhalb der Abenteuerspiel-Abschnitte setzen Sie Gegenstände ein und reden mit anderen Personen

So werden die Spielelemente miteinander verknüpft: Stolpert Ihre Gruppe auf der Karte über einen interessanten Ort, kann er betreten werden. In diesem Moment wird auf die Adventure-Steuerung umgeschaltet.

solide und ernsthaft das Spielsystem auch sein mag; inhaltlich zieht Meretzky das gesamte Genre quer durch den Kakao. Alleine die Superhelden und ihre Talente sind schon das halbe Geld wert (»Robomop: beseitigt jede größere Unordnung«). Als »Monster« in den Kämpfen gibt es nicht die sterbenslangweiligen Orks oder Trolle, sondern Anwälte, Richard-Nixon-Clones, mutierte Hausfrauen, Marketing-Leute und andere bizarre Karikaturen. Konsequenterweise machte die Satire nicht vor der Ausrüstung halt: Als Waffen benutzt man z.B. Brieföffner oder Feuerlöscher.

Ein komfortables Hilfe-System erleichtert den Einstieg in die schräge Hoboken-Welt. Ihre Charaktere benutzen automatisch die besten Gegenstände aus dem Inventar; fummeliges »Equip«-Geklicke wird dadurch überflüssig. Per Mausklick werden live auf dem Bildschirm die wichtigsten Icons und Funktionen erklärt.

Der ganze Spaß ist allerdings 100 Prozent Englisch: Wie bei allen Meretzky-Spielen sind entsprechend gute Sprachkenntnisse unbedingt nötig. **(hl)**

SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ■ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

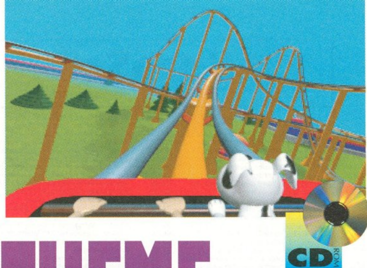
Spiele-Typ	Rollenspiel/Adventure
Hersteller	Legend
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel und anspruchsvoll
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 580 KByte + 1,4 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 8 MByte

Besonderheiten: Ungewöhnliche Adventure/Rollenspiel-Mischung mit bis zu acht Charakteren.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

70



Die neuen 3D-Animationen reißen keinen vom Hocker

THEME PARK

Obwohl Disketten- und CD-ROM-Version von Theme Park eigentlich am selben Tag erscheinen sollten, hat sich die silberne Scheibe erst jetzt zu uns in die Redaktion gewagt. Sie enthält eine nur unwesentlich erweiterte Version von Theme Park, welches wir in Ausgabe 7/94 ausführlich getestet haben.

Die Simulation eines Vergnügungs-Parks im »SimCity«-Stil wurde um rund 130 MByte 3D-Animationen erweitert. Die meisten Attraktionen haben jetzt ein zusätzliches Icon, welches Sie auf eine kurze Tour an Bord des Rides mitnimmt. Spielerisch hat das keine weitere Bedeutung (in der Zwischenzeit steht das Programm still), es soll halt nur cool aussehen. Außerdem kann man sich mit dieser Version ein paar MByte auf der Festplatte ersparen, da sie fast komplett von der CD spielbar ist. **(bs)**



BORIS SCHNEIDER

Nur geizige Menschen, die auf der Festplatte kein Byte für Theme Park übrig haben, kommen mit der CD auf ihre Kosten. Dank Eletronic Arts' famoser Preispolitik kostet bei den meisten Händlern die CD mehr als die Disk – aber die ziemlich lahmen Animationen der meisten Rides sind keinesfalls diesen Aufschlag wert.
Das Spiel selbst bleibt weiterhin sehr gut, wenn auch immer noch etwas unübersichtlich. Die Mischung aus Wirtschaftssimulation und Baukasten ist dank vieler Einstellungen für Einsteiger wie Profis geeignet.



THEME PARK

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ Roland ■ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

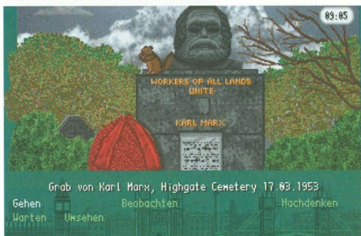
Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Electronic Arts/Bullfrog
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; Gut
Spieltext	Deutsch; Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: von 1 bis 14 MByte (je nach Installation).
Besonderheiten: Netzwerk-Modus, Tutorial, Autosave-Funktion, 3D-Animationen für die meisten Attraktionen.
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Super VGA-Karte und Maus.

88



DER CLOU



Selbst das Grab von Karl Marx ist nicht vor Dieben sicher

Beobachten, Komplizen anheuern, Fluchtautos kaufen, Einbruchspläne austüfteln – das Leben als Gangster ist ganz schön aufwendig. Mit dem Strategiespiel »Der Clou« adaptierte Neo die Spielidee aus dem Klassiker »They stole a Million«. Im Nachkriegs-London will sich Matt Stuvysunt vom kleinen Gauner zum großen Beute-König mausern und letztendlich die Kronjuwelen klauen. Der Spieler muß sich vor einem Einbruch ein Gebäude aussuchen und dieses solange observieren, bis alle Daten bekannt sind. Im stillen Kämmerlein brüten Sie über dem Einbruchsplan und tüfteln den Ablauf genau aus.

Die CD-ROM-Version hat neben der Platzersparnis auf der Festplatte akustisch Neues zu bieten: Fast alle Aussagen von Matt ertönen in glasklarer Sprachausgabe. **(fs)**



FLORIAN STANGL

Der Clou ist auch in der CD-Version ein mäßig unterhaltsames Spiel. Das Ausarbeiten der Einbrüche artet in öde Routine aus, die Steuerung der winzigen Figuren ist zu fitzelig. Die Sprachausgabe ist als CD-Audio-Track aufgenommen und von entsprechend hoher technischer Qualität. Nur: Der österreichische Akzent des Sprechers paßt absolut nicht in das höchst britische London.



DER CLOU

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Neo
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; Befriedigend
Spieltext	Deutsch; Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 600 KByte + 1 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 0,5 MByte
Besonderheiten: Die Sprachausgabe wurde als CD-Audio-Track abgelegt.
Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

43

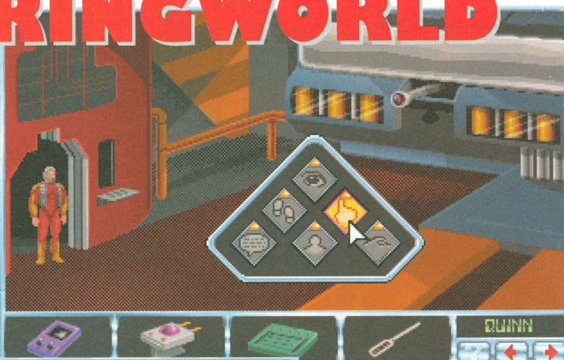
RETURN TO RINGWORLD



Die Rückkehr zur Ringwelt entpuppt sich als Adventure-Tragödie mit verschärft dämlichen Puzzles.

Als Anfang 1993 eine Gruppe von Ex-Sierra-Programmierern ihre neue Firma Tsunami mit dem Spiel »Ringworld« eröffnete, war die Begeisterung nicht groß – das Spiel war nicht nur kurz und einfach, sondern noch dazu mit einem ziemlich unbefriedigenden Schluß ausgestattet. Im ersten Ringworld-Spiel wollten der Mensch Quinn, der Kzin Seeker und deren unfreiwillige Helferin Miranda eigentlich nur den gestrandeten Louis Wu auf der sagenumwobenen Ringworld finden. Das Spiel endete mit der Vereitelung eines intergalaktischen Komplotts, von Wu jedoch keine Spur – Fortsetzung folgt.

Obwohl die drei Helden Frieden in die Galaxis gebracht haben, werden sie durch diverse Mißverständnisse von allen Völkern gejagt. Bleibt nur die Flucht zur Ringworld, einem planetendicken Ring um eine Sonne, welcher mehrere Millionen Mal die bewohnbare Fläche der Erde bietet – kein schlechter Platz, um sich zu verstecken. Einen Haken hat die Geschichte aber doch: Der Geheimdienst der Erde hat die Ringworld auch schon entdeckt und bereitet den drei Gefährten dicken Ärger.

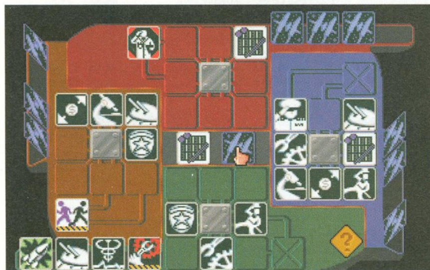


Mit dieser Symbolsammlung im Dreieck gibt man den Figuren die Befehle



Daß am oberen Bildschirmrand ein Balkon verläuft, auf den man klettern soll, versucht das Programm mit allen Mitteln vor dem Spieler zu verbergen.

»Return to Ringworld« wird, anders als sein Vorgänger, nur auf CD-ROM ausgeliefert. Die Entscheidung dazu muß relativ spät gefallen sein, denn das Adventure als solches ist im klassischen Disketten-Stil und wurde nur an ein paar Ecken um mittelmäßige 3D-Animationen sowie um durchgehende Sprachausgabe erweitert. Die Steuerung erfolgt per Maus und Icons. Am unteren Bildschirmrand sind die Objekte des Inventars zu sehen; per Druck auf den rechten Mausknopf erscheint ein Menü, aus dem Sie zwischen den grundlegenden Befehlen »Anschauen«, »Benutzen«, »Gehen« und »Reden«



Spaßiger als das Adventure: Das eingebaute Kartenspiel »Outpost Alpha«



IM WETTBEWERB

Beneath a Steel Sky	78
Star Trek: Judgment Rites	73
Myst	73
Ringworld	52
RETURN TO RINGWORLD	39

Mit der Fortsetzung zu »Ringworld« hat sich Tsunami keinen Gefallen getan, denn im SF-Adventure-Genre gibt es dicke Konkurrenz. »Beneath a Steel Sky« hat eine ähnlich einfache Benutzerführung aber mehr Story und Logik. Die neuesten Abenteuer von Kirk & Co in »Judgment Rites« kommen auch bald als CD-ROM. Im CD-Genre bleibt Return to Ringworld meilenweit hinter dem Entdeckerspiel »Myst« zurück.

auswählen dürfen. Neu am zweiten Teil: Sie steuern nicht nur Quinn, sondern dürfen zwischen allen drei Charakteren beliebig hin- und herschalten.

Leider sind die Programmierer in vielen Bildern wieder der »Such' den Gegenstand«-Taktik verfallen. So muß man in einem Raum den genau einen Pixel großen »Haken« finden und an anderer Stelle sehen, daß die Verzierung oben ein Balkon mit Türen sein soll. Eine bildschirmgroße Maschine kann man nicht anklicken; nur auf das Drücken an einem nicht sehr auffälligen Knopf wird reagiert. Da sich der Mauszeiger nicht ändert, wenn er über einem interessanten Gegenstand schwebt, heißt das für den Spieler: Alles abklicken und das Beste hoffen.

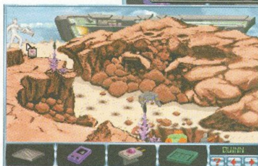
An manchen Stellen wird das Icon-System gegen andere Steuerungen ausgetauscht. So können Sie im Frachtraum beispielsweise einen Kran bewegen oder an Computern Datenbanken abfragen und Hintergrundmusik auswählen. Später im Spiel gibt es sogar ein paar kleine Actionszenen.

Die Interaktion der drei Charaktere, zwischen denen Sie hin- und herschalten können, läßt aber zu wünschen übrig. Gleich in einem der ersten Puzzles braucht Quinn einen Gegenstand, den sein Partner Seeker schon hat. Allerdings gibt es keine einzige Möglichkeit, daß Quinn das Objekt nimmt oder Seeker es freiwillig rausrückt. Dieser Unfug ist noch zu steigern: Das Programm gibt auch keine vernünftige Aussage, warum dem so ist, sondern flüchtet sich in Kommentare wie »Diese Aktion bringt jetzt nichts« – dabei weiß der Spieler ganz genau, daß er den Gegenstand braucht und die Aktion sehr wohl was brächte. In einem gut versteckten Schrank in einem abgedunkelten Raum befindet sich noch einmal der gleiche Gegenstand – aber bevor man den findet, verbringt man Stunden, von Seeker seine Version des Objekts zu bekommen. Ähnliches gilt für eine verschlossene Tür, die man verzweifelt zu öffnen versucht (es geht nicht), während an anderer Stelle die offene Tür so gut versteckt wurde, daß man sie erst beim verzweifelten »Ich klick noch mal alles an« finden kann.

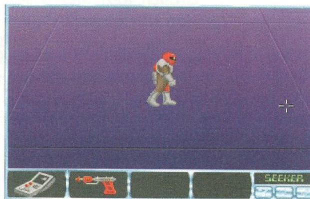
Ein angenehmer Lichtblick ist das Kartenspiel »Outpost Alpha«, welches sich an der Computer-Konsole gegen drei Computergegner spielen läßt. Es hat zwar auf die Handlung keinerlei Einfluß, macht aber mehr Spaß als das müde Adventure drumherum. **(bs)**



Per Dialogmenü kommuniziert man mit seinen Kumpanen



Ein silberner Agent schießt von der Anhöhe auf unsere Helden



I'm walkin'... Hunderte dieser tristen Bildschirme müssen die Spielfiguren nach Raumschiff-Teilen absuchen



BORIS SCHNEIDER

Frustration, dein Name sei Ringworld. Ein derart dämliches Adventure ist mir selten untergekommen. Wohl weil sich viele Leute beschwerten, daß der erste Teil zu einfach gewesen sei, hat man hier versucht, »schwere« Puzzles einzubauen. Der Versuch ging leider in den Weiten des Alls verloren; statt dessen puzzelt man an der verqueren Steuerung herum, ärgert sich über dröge Dialoge und langwierige abzulaufende Strecken und erschrickt beinahe, wenn mal was auf dem Bildschirm passiert.

»Brillante« Ideen der Autoren wie beispielsweise das Gespräch der Charaktere auf der Brücke, daß unten in einem Dorf Leichen zu sehen sind, wenn a) offensichtlich keine Fenster vorhanden sind und b) man noch mehrere Kilometer über der Oberfläche schwebt, zeigen, daß hier mal wieder der Dialogschreiber den Grafiker ersetzen sollte.

Die verworrene Story macht für Neueinsteiger den Eindruck, als sei man mitten in die dreiundachtzigste Folge einer Soap Opera geraten und müsste erstmal rauskriegen, wer diese Charaktere eigentlich sind und was sie hier wollen. Als alter Ringwelt-Buch-Fan (ein Gruß an Larry Niven) tut mir so ein durchgehend enttäuschendes Adventure natürlich besonders weh.



RETURN TO RINGWORLD

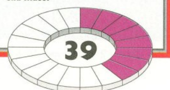
❑ 286 ■ 386/486 ■ VGA ❑ Super VGA ■ Soundblaster ❑ S'Blaster Pro ■ Roland ■ General MIDI ■ Maus ❑ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Tsunami
Ca.-Preis	DM 140,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; sehr viel, auch Sprachausgabe
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 580 KByte RAM + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

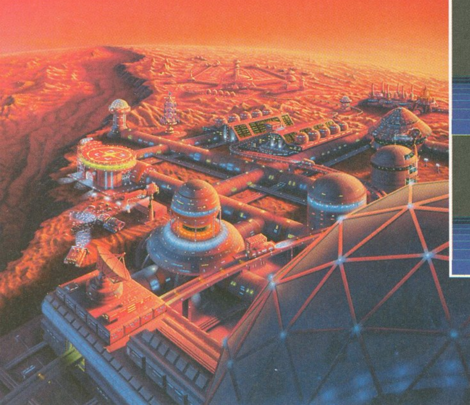
Besonderheiten:
Spiel im Spiel »Outpost Alpha«, durchgehende Sprachausgabe.

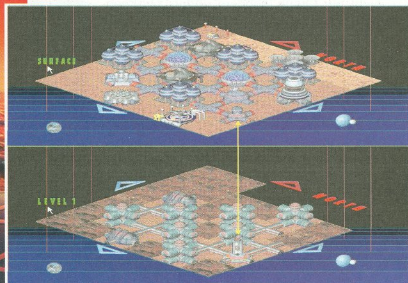
Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.



OUTPOST







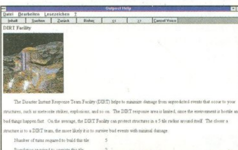
Der Pfeil zeigt den Aufzug von der Oberfläche zur ersten Untergrundetage

Endlich läßt Sierra seine Weltraumkolonisten auf fremde Planeten los. Beim Landeanflug auf irdische Festplatten wurde aber so manches angekündigte Strategie-Feature von einem Schwarzen Loch erwischt.

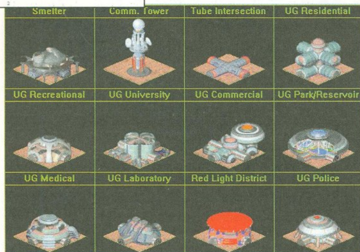
Ein Komet wird bald mit der Erde zusammenstoßen und diese zerstören. Ein einziger Konzern verläßt sich nicht auf den Rettungsplan »Den Brocken mit einer Atomrakete abfangen« und beginnt mit dem Bau eines riesigen Raumschiffs. Während noch von der Erde aus vier Aufklärungssonden zu benachbarten Sternensystemen geschickt werden, fliegt das Raumschiff zwecks Auftankens zum Jupiter. Dort erlebt die Besatzung, wie der Komet zwar von der Rakete getroffen wird, sich aber nur aufspaltet und die Erde trotzem trifft. Auf zur neuen Heimat Ihrer Wahl!

Die Anfangssequenz von Outpost, in der die Sonden losgeschickt werden, glänzt mit schönen Grafiken. Doch beim Auswählen Ihrer Ausrüstung bleiben kaum sinnvolle Alternativen; das Losschicken der Sonden und Satelliten besteht aus stumpfem Button-Anklicken in fest vorgegebener Reihenfolge. Ihre ständige Begleiterin, eine künstliche Intelligenz (»AI«) mit weiblicher Schmachtstimme, schlägt häufig ein Sonnensystem als optimales Ziel vor, zu dem gar keine Sonde geschickt wurde.

Ist man beim Zielstern angekommen, entscheidet man sich für einen der bis zu vier Planeten des Systems. Danach



Die Online-Hilfe bietet auch Sprachausgabe



Hier sind 12 der etwa 40 Strukturen zu sehen



JÖRG LANGER

Eine ganz schöne Frechheit: Um Spiel und Anleitung komplett zu haben, muß ich auf das irgendwann erscheinende Upgrade warten und aus Amerika den Strategy Guide importieren. Guter Wille hin, Objektivität her, aber bei sowas geht mir das Messer in der Tasche auf.

Ich hatte während des Spielens nie den Eindruck, wirklich zu wissen, was in meiner Kolonie abläuft: Zuviel geschieht versteckt oder automatisch, ohne daß man es überprüfen könnte. Das Fehlen jeglicher Konkurrenz tötet den Spielspaß vollends ab: Die Rebellen sind nur dazu da, um zu Ihnen überzulaufen. Der Spielinhalt konzentriert sich auf das Entwickeln der Nanotechnologie, woraufhin Sie ein weiteres Raumschiff bauen können, dessen Start das Spiel beendet.

Viele logische Fehler fallen auf: Ihre letzten Kolonisten bestehen aus 30 Säuglingen, pflanzen sich aber trotzdem fort. Sie geben Interviews, obwohl es außer Ihnen nur noch 2 Bewohner gibt oder beantworten die eloquenten Fragen von Einjährigen...

Ich finde es angesichts des interessanten Szenarios und des wissenschaftlichen Hintergrunds schade, daß das Spiel dermaßen überstürzt auf den Markt geworfen wurde. Ansatzweise gibt es gute Ideen, auch wenn die Erkundungs- und Ausrüstungsphase ebensowenig spielerische Elemente zu bieten hat wie die schicken SVGA-Animationen.

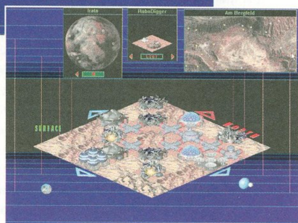
Ein gewisser Reiz steckt schon darin, die eigene Kolonie durchzubringen. Trotzdem kann ich Outpost nur Leuten empfehlen, die aus dem Entdecken von Zusammenhängen nach dem Trial-and-Error-Verfahren Spielfreude zu ziehen vermögen.



Soeben sind die Kolonisten gelandet

wird eine Landeregion ausgesucht, wobei auf möglichst viele benachbarte Minen zu achten ist. Letztendlich plazieren Sie Ihren »Seed Lander«, mit dem in den ersten Runden Gebäude errichtet werden, ehe auch die Kolonisten landen. Normalerweise muß man ein »Feld« erst planieren, bevor darauf gebaut werden kann. Jedes Gebäude verbraucht bestimmte Materialien, Energie und Arbeitskraft. Außerdem ist die Wasser- und Luftversorgung zu beachten, weshalb man Fabriken und Wohnanlagen nicht direkt, sondern nur durch Röhrensysteme verbunden aneinanderbauen kann. Ausnahme sind die Bergwerke, die überall dort hingesetzt werden können, wo sich eine Mine befindet. Wie der Transport der Erze von den Minen zum Kolonie-Schmelzofen geschieht, bleibt schleierhaft: Weder kann man Straßen oder Schienen bauen, noch sieht man Transporter hin- und herfahren.

Gleich bei der Ankunft im Planetensystem trennt sich die Hälfte Ihrer 200 Schutzbefohlenen von Ihnen, um eine Alternativ-Kolonie zu gründen. Diese hat im Spiel allerdings nur eine einzige Funktion: Bei sehr guter Moral Ihrer Leute laufen die Rebellen nach und nach zu Ihnen über, bei schlechter Stimmung ist es umgekehrt. Wenn die zweite Kolonie dann irgendwann menschenleer ist, wird Sie ebenfalls von Ihnen gesteuert, was recht undankbar ist: Die Rebellen schaffen es, funktionsuntüchtige Komplexe durch zufällige Bauten und Nichteinhaltung verschiedener Regeln zu errichten.



Die ehemalige Rebellenprovinz sieht etwas mitgenommen aus

Im Gegensatz zu vergleichbaren Spielen konstruieren Sie bei Outpost nur einen Teil Ihrer Ansiedlung oberirdisch: Wohnanlagen, Reaktoren etc. werden bis zu vier Etagen tief in den Untergrund gehauen. Das hat neben besserer Platzausnutzung vor allem den Grund, die arbeitende Bevölkerung bei sich andeutenden Katastrophen schnell nach unten evakuieren zu können. Erdbeben, Strahlung, Sandstürme und andere Widrigkeiten machen Ihnen von Zeit zu Zeit das Leben schwer. Ihre Kolonisten verspüren natürlich wenig Lust, das Versagen ihres Kommandanten mit dem Leben zu bezahlen. Außerdem reagieren sie auf Nahrungsmangel, fehlendes Freizeitangebot und viele andere Dinge allergisch.

OUTPOST – EINE MOGELPACKUNG?

Mehrere Outpost-Features sind zwar in Anleitung und »Strategy Guide« beschrieben oder auf der Packungsrückseite zu sehen. Im fertigen Produkt sind sie aber nicht enthalten:

- **Monorails (Einschienenbahnen) sowie Straßen fehlen. Dadurch gibt es kaum beeinflußbare Logistik und auch keine kolonieübergreifenden Seuchen. Die Spielwelt wirkt tot, der Transport von Vorräten geht »unsichtbar« vor sich und ist für den Spieler nicht durchschaubar.**
- **Es gibt weder Handel, Diplomatie noch irgendeine andere Interaktion mit der Rebellenkolonie, was diese zur reinen Staffage verkommen läßt. Zudem bauen die Rebellen nach dem Zufallsprinzip und beachten elementare Regeln nicht, an die sich der Spieler halten muß. Überlebt die eigene Kolonie, laufen die Abtrünnigen fast zwangsläufig über.**
- **»Macromanagment« hätte es erlaubt, weitere Kolonien automatisch von neu zu entwickelnden Künstlichen Intelligenzen steuern zu lassen. Auch dieses angekündigte Feature ist im fertigen Programm nicht enthalten.**

Zu der Serviceleistung, diese Features registrierten Outpost-Käufern kostenlos »nachzureichen« (siehe Outpost-Tips, S.114), ließ sich Sierra anscheinend erst durch die Proteste enttäuschter Kunden überreden: Zunächst sollten die Features ausschließlich Bestandteil des extra zu erwerbenden »Planet Packs« sein.



IM WETTBEWERB

Sim City 2000	90
Die Siedler	83
Master of Orion	78
Buzz Aldrin's Race Into Space	77
OUTPOST	**55**

Outpost erinnert vor allem an SimCity 2000. Allerdings bauen Sie nicht auf kurzweilige Weise realistische Städte auf, die zu »leben« scheinen, sondern buddeln sich zäh unter die Oberfläche eines fremden Planeten. Bei »Die Siedler« errichten Sie Produktionsketten und achten auf die wirtschaftlichen Abläufe einer irdischen Kolonie. Abteilung Weltraum: Buzz Aldrin simuliert den Wettlauf um die Mondlandung; Master of Orion ist ein gut gemischtes SF-Eroberungsspiel mit Diplomatie, Taktik, Forschung und Weltraumkampf.



OUTPOST-ZITATE

»Im Gegensatz zu den meisten Computerspielen wurde Outpost so konzipiert, daß es erweitert werden und wachsen kann. Um diese Strategie möglich zu machen, kam ein Punkt, an dem wir aufhören mußten, dem bestehenden Programm neue Merkmale hinzuzufügen, um es in die Welt zu entlassen, ...«

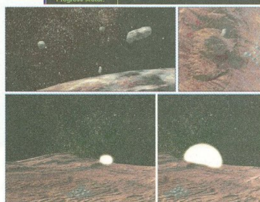
Aus der Readme-Datei von Outpost (übersetzt)

»Das Entwickeln von Unterhaltungssoftware nimmt Zeit und Geld in Anspruch: Zu wenig Zeit und zu wenig Geld. Wenn ein Spiel erstmal begonnen wurde, entwickelt es sich mit halsbrecherischer Geschwindigkeit, damit es veröffentlicht werden kann, bevor jemand anderes ein ähnliches Produkt herausbringt. In dieser wahnsinnigen Hektik, das Spiel fertig zu bekommen, hat man nur begrenzt viel Zeit dafür, einige Notizen auf ein Stück Papier zu schmieren, bevor es einem aus den Händen gerissen, kopiert und zusammen mit dem Spiel in eine Schachtel geworfeln wird. Das ist es, was als Handbuch bekannt ist.«

Aus dem »Official Strategy Guide« zu Outpost (übersetzt)

Wichtigster Programmteil: Die Forschung

Das Programm verrät nicht, woran die andauernd dahinscheidenden Siedler (anfänglich 1 bis 2 pro Runde) sterben. Liegt es an etwaigem Nahrungsmangel oder Überbelegung der Wohnquartiere? Auch die schon erwähnte AI ist wenig hilfreich: Wirkliche Tips gibt sie nicht, schnell wird man des ewigen »Yes, Commander?« und »How may I serve you?« überdrüssig. Eine Art Kolonie-Zeitung kommentiert ab und an das Geschehen und lädt manchmal sogar zum spartanisch gehaltenen Interview.



Meteoreinschläge und fünf weitere Katastrophen erschweren das Leben

Der Spielablauf wird rundenweise abgewickelt. Sie informieren sich durch Anklicken der einzelnen Gebäude über deren Status. Außerdem bestimmt man die Forschungsbereiche sowie die zu produzierenden Güter und Roboter. Die Zahl der verschiedenen Gebäude und Forschungsgebiete ist dabei sehr hoch, auch die Zusammenhänge zwischen den einzelnen Strukturen und Produkten sind zahlreich und komplex. So gibt es Rotlichtviertel, Polizeistationen, aber auch Reaktoren, Einkaufszentren und Parks. Am Beispiel der Bevölkerungsstruktur läßt sich gleichermaßen die Detaillfülle und Unausgegorenheit von Outpost zeigen. Es wird zwischen fünf Altersstufen unterschieden: Säuglinge (0-2 Jahre), Schüler (3-20), Arbeiter (21-39), Wissenschaftler (40-59) und Rentner. Dummerweise ist für Ihre Schüler das Lernen wichtiger als das Überleben: Wenn es keine Arbeiter mehr gibt, müssen Sie trotzdem warten, bis aus den Pennälern neue Arbeiter werden – auch wenn Ihre Kolonie zwischenzeitlich draufgeht. Da jeder Zug für einen Monat steht, dauert es übrigens sage und schreibe 252 Spielzüge, bevor aus einem Säugling ein Arbeiter wird.

Die Videoanimationen von Outpost sehen sehr gut aus, werden aber nur in kleinen Fenstern gezeigt und tauchen im eigentlichen Spiel nur selten auf. Die Geräuschkulisse ist durchschnittlich bis nicht vorhanden. Das unter Windows laufende Programm ist zudem auf »kleineren« Rechnern äußerst behäbig und die stilistisch gute Anleitung ist inhaltlich ungenügend. Viele essentielle Dinge werden nur ansatzweise oder gar nicht erklärt, auch die Online-Hilfe enttäuscht. Outpost-Entwicklungsleiter Bruce Balfour hatte anscheinend genug Muße, um im ausführlichen Zusatzbuch »Strategy Guide« über Rebellen, Monorails und AIs zu schreiben, aber zu wenig Zeit, um diese Features dann auch ins Programm einzubauen. **(la)**



HEINRICH LENHARDT

Selten so schön gelangweilt: Die rundum coole Super VGA-Aufmachung wird für ein halbgares Spiel verschwendet, das noch ein halbes Jährchen Designarbeit vertragen könnte. Viele tolle Features wurden uns für Outpost versprochen, doch gegenüber der Preview-Version (siehe PC Player 7/94) hat sich nicht viel getan. Gerade die interessanten Optionen wie das Delegieren von Routineaufgaben auf weitere Computerintelligenzen wurden ersatzlos gestrichen.

Kurzfristig hat Outpost auch in dieser Form seinen Reiz. Es ist edel aufgemacht, die ersten Gebäude und Tunnel werden freudig errichtet. Aber der weitere Ausbau der Kolonie stellt auch genügsame Strategie-Puristen vor harte Geduldsproben.

Witzige Designideen, wie sie SimCity 2000 auszeichnen, gibt es hier seltener als Flöhe auf dem Mars.

Vielleicht hätte man aus dem Ding einen Bildschirmschoner machen oder einfach die Veröffentlichung weiter verschieben sollen.

In der vorliegenden Form bietet Outpost jedenfalls nicht sonderlich viel Spaß fürs Geld und hält zahlreiche Versprechungen nicht.

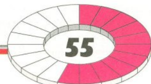


OUTPOST

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ Roland ■ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Sierra
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; mangelhaft
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 4 MByte unter Windows 3.1.
Festplattenplatz: ca. 3 oder 35 MByte (je nach Installation)
Besonderheiten: Gesprochene Online-Hilfe. Deutsche Version (auch Sprachausgabe) in Vorbereitung. Windows 3.1 erforderlich.
Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und SVGA.



Mitsumi FX001D komplett mit Karte und Treiber 199,95 DM

CD Anwendungen

Pegasus 4.0	**29,95**
Night Owl 12	**39,95**
CICA Windows	27,95
Falk-Stadtpläne (single)	47,95
OS/2 Inside 2	45,95
OS/2 Hobbes	29,95
OS/2 Topware Collection	19,95
Thunder 1.0	19,95
Topware mtl.	19,95
Winware Vol. 6 neu	23,95

CD Lexika

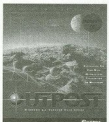
Autos auf CD	49,95
Alles über HiFi	35,95
Bertelsm. Univ. Lexikon	119,95
Führerscheinprüfung	79,95
Toooor!	49,95

CD Sound

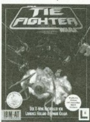
A hard days night	69,95
BAP Pik Sibbe	42,95
Chaos twice Grönemeyer	29,95



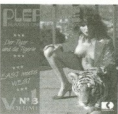
Collection Privée Vol. 3*
Eine Foto-CD mit atemberaubenden Schönheiten.
49.95



OUTPOST CD
Das Super- Game ist endlich lieferbar!!!
74.95



TIE Fighter Star Wars
Der X-WING Nachfolger auf 3,5" Disketten
74.95



Pleasure Vol. 1 No. 3 *
Photo-CD mit 100 Bildern der Pleasure-Magazine.
39.95



Mad DOG II
Das interaktive CD Shooting Game von American Laser Games.
79.95



Theme Park CD
Bauen Sie sich Ihren eigenen Vergnügungspark.
74.95

CD Spiele

Rebel Assault	**74,95**
Anstoß Worldcup	**89,95**
Battle Isle II	**83,95**
Battle Isle Scen. CD	**44,95**
Topware Spiele	9,95
Burning Steel	67,95
Comanche	95,95
Critical Path	89,95
Der Patrizier	84,95
Der Planer & extra Data	86,95
Elite 2	89,95
Goblins 3	96,95
INCA 2 deutsch	99,95
Mad Dog McCree	49,95
Maniac Mansion 2, dt.	87,95
Megarace	75,95
Reunion	77,95
Strike Commander	84,95
Super Arcade Games	29,95
T.F.X.	92,95
Ultima 8, dt.	97,95
Who Shot Jonny Rock?	89,95
Wizardry 6&7	86,95

Disk Spiele

Anstoß Worldcup	52,95
Theme Park	75,95
Die Siedler	67,95
Alone in the Dark 2	99,95
Battle Isle 2	79,95
Big Sea	64,95
SIM City 2000	85,95
Privateer	85,95
Rüsselsheim	66,95
Starlord	89,95
U.F.O.	94,95
Ultima 8	86,95

CD Erotik*

Photo CDs	
Busen 1+2	je 39,95
Busen extra 1+2	je 39,95
Pleasure 1+2+3	je 39,95
Thai Bondage	69,95
Westside Girls	69,95
Pretty Woman	69,95
Collection Privée 1+2+3	je 49,95
VTO Pussy Pussle	je 29,95
Tast of Erotic Sampler	15,95
Pleasure No. 114	39,95
Girls in Lack und Leder	69,95
Heidis Girls	53,95
Aktfotografie True Color	
Jennifer, Carmen, Tamara oder Natalie	je 69,95
My Asian Collection 1+2	je 32,95
Pin up Girls 1+2	je 49,95
Private Puzzle	39,95
Private Girls	39,95
Sakura	32,95
Stripoid	29,95
Strippoker	32,95
Sweet Dreams	79,95
XXX-treme	32,95
Zpider Erotic	29,95

ROT STIFT

fon. 0531 – 273 09 11
fon. 0531 – 273 09 12
fax. 0531 – 273 09 14

BTX Rotstift#
Helmstedter Straße 2
38102 Braunschweig

Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt., zzgl. Versandkosten. *Bei Erotik-CDs benötigen wir einen Altersnachweis! Versandkostenanteil bei CDs: 9 DM bei Vorkasse (Bar, Büro- oder Verrechnungsscheck) oder 15 DM bei Nachnahme. Ab einem Warenwert von 200 DM bei CDs erfolgt der Versand frei!

Ist Ihr Programm der HIT?

Der DMV-Verlag sucht ständig nach neuer, interessanter Software zur Aufnahme in unser Softwaresortiment.

Dabei ist es einerlei, ob Sie nun ein Anwendungs- oder ein Spielprogramm geschrieben haben.

Der DMV-Verlag bietet ihnen sein Software-Know-how an!

DMV-Verlag, Abt. Software
Postfach 1146, 85580 Poing



Foto: B+H, MISEREOR / Cosler

Versöhn-Kaffee



Kaffee direkt vom Erzeuger, Bohne für Bohne aus kleinbäuerlichem Anbau, zu Preisen, von denen die Menschen leben können, aus den besten Kaffeegebieten der Welt: Nur wenn ein Kaffee diese Bedingungen erfüllt, bekommt er das TransFair-Siegel.

Wo Sie Kaffee mit dem TransFair-Siegel finden? Immer öfter im Regal Ihres Kaufmanns. Wir informieren Sie gerne.

Postbank Köln 556-505

MISEREOR
Aktion gegen Hunger und Krankheit in der Welt
Postfach 1450
52015 Aachen

Coupon:

☐ *Ja, ich will mehr über Trans-Fair-Kaffee wissen. Schicken Sie mir bitte Informationen.*

Name ______________________

Straße ______________________

PLZ/Ort ______________________

An: MISEREOR, Postfach 1450, 52015 Aachen

Die Conjurerin beschwört ein zusätzliches Monster herbei



DARK LEGIONS

Der Orb ist fort: Bizarre Fantasy-Armeen ringen um die Symbole der Macht. Potentielle Heeresführer sollten sich durch strategisches Talent und eine ruhige Hand beim Action-Zweikampf auszeichnen.

Ein Stück Land, zwei Armeen, jede hat einen »Orb of Power«. Partei A will den Orb von Partei B und umgekehrt. Friedliche Konfliktlösung? Brüderliches Händeschütteln und gruppendynamisches Teilen der Orb-Sammlung? Nix da, es gibt Ärger. Seit dem Genre-Urahn Schach geht es bei Strategiespielen darum, die einzelnen Mitstreiter eines Verbandes geschickt einzusetzen, um den Gegner wegzuputzen. Bei »Dark Legions« basteln Sie aus 16 verschiedenen Monstertypen eine Armee zusammen, spendieren den Jungs magische Ringe und bauen Fallen für den Gegner. Wer den Charakter des gegnerischen Lagers besiegt, der den Orb hütet, hat eine Partie gewonnen.

Ähnlich wie bei »Archon Ultra« kommt eine Action-Komponente zum gemütlichen Taktieren: Treffen zwei Figuren auf einem Feld zusammen, wird der Ausgang des Gefechts nicht errechnet. Vielmehr zeigt das Programm eine Nahansicht des Terrains, auf dem sich die beiden Monster gegenüberstehen. Sie greifen jetzt zum Joystick, um durch Einsatz der bis zu drei Angriffstechniken als Sieger vom Platz zu gehen. Zwei Energiebalken verraten für beide Figuren, wieviel Lebensenergie und Stamina sie noch besitzen. Stamina wird bei jeder Kampftechnik verbraucht; ist sie alle, kann man nur noch rumrennen und sich vom Kontrahenten verdreschen lassen.



Wechseln Sie nach Belieben zwischen zwei Ansichten: Die 3D-Grafik sieht zwar schick aus...



... doch die taktische Karte ist für übersichtliche Planungen besser geeignet

In der Strategiephase haben Sie die Wahl zwischen zwei Ansichten: Eine Karte sorgt für Übersicht; abstrakte Symbole repräsentieren die einzelnen Spielfiguren. Bei der 3D-View ist ein kleinerer Ausschnitt sichtbar, auf dem die einzelnen Akteure in voller Lebensgröße zu sehen sind. Durch Klicken der rechten Maustaste ändern Sie die Form des Cursors: Mit dem Schwert gibt man Bewegungskommandos, die Lupe sorgt für detaillierte Charakter-Infos und der Blitz löst Spezialaktionen aus. Bestimmte Figuren mit



HEINRICH LENHARDT

Ein Jahrzehnt hat es gedauert, bis die Strategie/Action/Fantasy-Mischung Archon den PC erreichte. Nur ein paar weitere Monate waren nötig, um eine Art aufgebohrten Archon-Klon in die MS-DOS-Welt zu setzen. Der spielerische Kern von Dark Legions ist mit dem des Klassikers identisch – aber drumherum wurde fleißig getunt. Der Emporkömmling sieht schick aus (klasse Animation), klingt besser (gruselige Soundeffekte und Sprachsamples), hat mehr Optionen (Fallen, magische Ringe), Flexibilität (Zusammenstellung der Armee, Wahl des Spielfelds) – und macht auf Dauer auch mehr Spaß.

Die Kampftalente der einzelnen Figuren sind ausgefeilt und gut aufeinander abgestimmt, auch für die Strategie-Phasen gibt es eine Vielzahl Finessen im Detail. Allerdings ist die spektakuläre 3D-Grafik zu unübersichtlich; größere Schlachten lassen sich am besten mit der schlichten Symbolkarte schlagen. Als zusätzlicher Motivationsheber geht mit eine Kampagne mit durchgehender Story ab; gewinnt man eine der Einzelmissionen, gibt's nur ein »Gut gemacht«-Schlußbild zu sehen.

Ohne 486er, schnelle VGA-Karte und guten Joystick kann die Action-Steuerung etwas hakelig werden. Wer sich für die exotische Mischung aus Fantasy-Strategie und herzhafter Action erwärmen kann, wird dennoch an Dark Legions seinen Spaß haben.







den entsprechenden Talenten können in der Strategiephase damit z.B. heilen, neue Monster herbeizaubern oder Fallen entschärfen. Da das Spielfeld größer als der Bildausschnitt ist, wird dieser gescrollt, sobald man mit dem Cursor an den Rand fährt. Durch Spezialicons bilden Sie Eskorten; eine kampfstarke Figur folgt so als Bodyguard einem körperlich schwachen Zauberer. Sie laden eines der zahlreichen Instant-Szenarios mit vorgegebener Armee oder designen ein völlig neues Spiel. Intelligenz des Computergegners, Geldmenge für die eigene Truppe, Anzahl der Züge pro Strategierunde und Größe der Landkarte legen den Schwierigkeitsgrad fest. Das finanzielle Polster investiert man in Personal und Ausrüstung: Je talentierter eine Spielfigur, desto teurer die »Anschaffung«. Setzen Sie lieber auf eine Horde preiswerter, tumber Orcs oder soll's doch der hochpreisige Conjurer sein, der im Spielverlauf weitere Mitstreiter dazuzaubern kann? Anschließend kaufen Sie magische Ringe, die beliebig auf einzelne Charaktere verteilt werden: Je nach Modell sorgen die Schmuckstücke für eine größere Reichweite oder mehr Schlagkraft, Stamina und Lebensenergie.

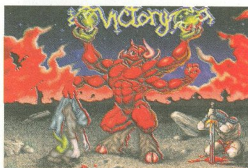


Zwei Spielfiguren kämpfen um ein Feld: Kommen sich die Duellanten in der Action-Sequenz nahe, wird automatisch auf die Nahaufnahme umgeschaltet

Wenn die Fantasy-Figuren übers Spielfeld stapfen, wird dies von geschmeidigen Animationen und atmosphärischen Soundeffekten begleitet. Wer's ein bißchen flotter haben will, verharrt beim Strategieteil auf der Kartenansicht und schaltet die Animationen generell ab. Armeen und Zwischenstände lassen sich separat speichern. Beim Aufbau eines neuen Szenarios haben Sie die Wahl zwischen 32 Kartentypen mit unterschiedlichen Größen .

Eine Art Kampagne, bei der Sie ein langfristiges Ziel verfolgen und bestimmte Missionen der Reihe nach knacken müssen, gibt es allerdings nicht.

Zwei Spieler dürfen abwechselnd an einem Computer antreten; wer ein Modem und keine Angst vor wuchernden Rechnungen hat, darf seinen Partner auch per Telefonleitung herausfordern. **(hl)**



Schönes Schlußbild für den Sieger



IM WETTBEWERB

Battle Isle 2	84
DARK LEGIONS	**73**
Archon Ultra	70
Battlechess 4000	67

Einziger direkter Konkurrent ist Archon Ultra: Auch hier wird eine Mischung aus Action und Strategie zelebriert. Es hat zwar Oldie-Charme und Nostalgie-Bonus, wird aber nicht nur in technischer Hinsicht von Dark Legions vernascht. SSIs Neuling ist flexibler und hat mehr taktische Tiefen. Wer angesichts von Joystick-Hektik die Nase rümpft, greift lieber zu einem reinrassigen Strategiespiel. Ebenso schwer wie gut ist Blue Bytes Epos Battle Isle 2. Schachfreunde mit Lust auf Animations-Schnickschnack können sich bei den Super VGA-Grafiken von Battlechess 4000 satt sehen.



DARK LEGIONS

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ Roland ■ General MIDI ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Action-/Strategiespiel
Hersteller	SSI
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 560 KByte + 2,7 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 3 oder 30 MByte (je nach Installationstyp)
Besonderheiten: Zwei-Spieler-Modus (auch per Modem). Auch als spielerisch identische Diskettenversion erhältlich.
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.







INSPEKTOR ZEBOK

Wir haben Derrick überlebt, uns durch manchen Tatort gequält. Der dröseligste Kommissar entspringt der Umtriebigkeit deutscher Multimedia-Studios: Auf drei CDs mit digitalisierten Videos läßt Inspektor Zebok die Denkzellen unter dem Schlapphut brodeln.



Das kleine Fernsehspiel: Was will uns der angespannte Grübelblick von Zebok sagen? Tip der Redaktion: »Hmm... in die Kantine gehen oder ein belegtes Brötchen organisieren?«

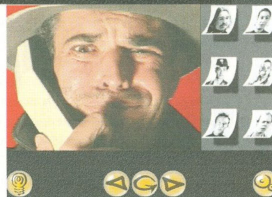
Ein interaktiver Film auf drei CD-ROMs? Da stellt sich dem multimedial gequälten Redakteur die Frage, ob die Programmierer diesmal wirklich etwas Interaktion eingebaut haben, oder wieder einmal viel Grafik wenig Spiel kaschiert. Die Informationen, die Inspektor Zebok von der Mordkommission zu Beginn des Falls hat, sind nicht gerade üppig. Ein toter Notar wird in einem Zug aufgefunden, der Notarzt vermutet einen Herzanfall. Jetzt muß sich der Spieler erst einmal sein sechsköpfiges Team zusammenstellen. Aus einer Palette von etwa 20 Personen wählen Sie neben einem Psychiater, der von Beginn an dabei ist, fünf weitere Charaktere aus, ohne die der Fall nicht zu lösen ist.



Wie im Fernsehkrimi: Inspektor Zebok »Wo haben die nur ihre Namen her?« beschattet einen Verdächtigen und stellt ihn. Der Mann flüchtet der Polizei genau in die Arme. Dann folgt das Verhör in Zeboks Büro.

Neben dem leicht seltsamen Psychiater Olafson sind Zeboks Assistentin Bettina Krüger, Gerhard Schröder von der Spurensicherung, Oberwachtmeister Becker, der Beschatter Pohlmann und Gerd Bachmeier als »Greifer« mit von der Partie. Diese Personen dürfen nicht beliebig, sondern nur in einer entsprechenden Situation eingesetzt werden. Andernfalls gibt es stereotype Absagen zu hören: »Ich bin nicht im Dienst«, allgemein als beliebte Floskel des Beamtentums bekannt.

Zeboks erste Schritte in dem undurchsichtigen Fall sind die Untersuchung des Toten und dessen Gepäcks, während seine Assistentin die Fahrgäste befragt. Der Spieler erteilt per Mausklick Anweisungen an andere Personen, stellt Fragen oder wechselt den Ort. Dazu stehen am unteren Bildrand mehrere Icons zur Verfügung. Zuerst wird im Video-Fenster ein Gegenstand oder eine Person ausgewählt. Bei interessanten Objekten verwandelt sich der Cursor vom Pfeil in eine Hand. Dann klickt man auf das gewünschte Icon. Meistens wird eine neue Video-Sequenz abgespielt, in der Sie sehen, was der Inspektor unternimmt. Der Einfluß des Spielers auf das Programm ist relativ beschränkt. Die Mitglieder Ihres Teams können nur an bestimmten Stellen eingesetzt werden; die meisten Örtlichkeiten sind erst zugänglich, wenn vorher etwas Bestimmtes erledigt wurde.



Armer Inspektor: Nach einem groben Schnitzer wird ihm der Fall entzogen.

Manchmal muß der Inspektor eine gewisse Zeit warten, bis ein Ereignis den roten Faden fortspinnt. Sie können Hinweise leicht übersehen und merken dann erst zum Schluß, daß der Täter aufgrund mangelnder Beweise weiter auf freiem Fuß bleibt. Da nur zehn Spielstände speicherbar sind, muß man oft wieder von vorne beginnen.

Auf der optischen und akustischen Seite hat das Programm einiges zu bieten. Unter Super VGA mit 256 Farben sind



FLORIAN STANGL

Die Programmierer haben versucht, den großen Bogen vom normalen Adventure hinüber ins Spielfilmlager zu schlagen. Man fühlt sich oft an einen mäßigen deutschen TV-Krimi erinnert. Die Handlung mit adeligen Schnöseln, einem Nazi-Schatz, dem unsichtbaren Professor und Zeboks Minderwertigkeitskomplexen ist aber zu konstruiert, um richtig zu fesseln.
Durch die ziemlich schrägen Charaktere wirkt Inspektor Zebok wie der Versuch einer Krimi-Parodie. Das hölzerne Agieren und verkrampfte Text-Aufsagen einiger Akteure läßt aber den Verdacht aufkommen, daß dies nicht unbedingt beabsichtigt ist. Nur der Inspektor, eine bescheidene Mischung aus Schimanski und Indiana Jones, hat etwas Charisma.
Die beschränkten Einflußmöglichkeiten des Spielers führen schnell zu Verdruß. Logisches Denken ist weniger gefragt als gründliches Ausprobieren. Wer einen der zahlreichen Beweise übersehen hat, kann den Fall nicht lösen. Immerhin: Ein gewisser Neugier-&-Hinguck-Effekt durch die saubere Technik ist da.
Doch wer bei Adventures Wert auf geistreiche Puzzles legt, sieht bei Zebok all seine Vorurteile über »interaktive Filme« bestätigt.



Rund zwei Dutzend verschiedene Personen können Sie befragen

die Videos vergrößert und gerastert, aber auch auf langsameren Rechnern noch sehenswert. Eine True-Color-Grafikkarte und ein entsprechend starker Prozessor unter der Haube zeigen die Filmsequenzen in hervorragender Qualität. Neben der glasklaren deutschen Sprachausgabe fällt die professionelle musikalische Untermalung positiv auf. **(fs)**

INSPEKTOR ZEBOK

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	SillyWood/bhv
Ca.-Preis	DM 140,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 8 MByte RAM unter Windows 3.1.
Festplattenplatz: ca. 18 MByte

Besonderheiten:
»Interaktiver Film« auf drei CDs. Komplett in deutsch inklusive Sprachausgabe.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.

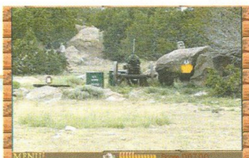


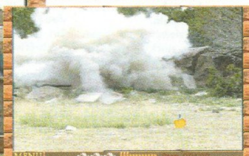


MAD DOG II



Wo kommt der nächste Gegner her? Mit guten Reflexen überstehen Sie jede Schießerei.





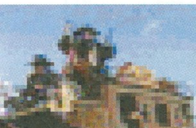
Wenn Sie den richtigen Gegenstand treffen, verwüstet eine nette Explosion das Banditenlager

Jenseits des Doppelklicks hat Ihre Maus das Zeug zur Donnerbüchse: Der Cursor wird zum Fadenkreuz, wenn sich DOS Wayne durch einen Software-Western ballert.

Was hätten Sie denn gerne? Polternde Postkutschen, detonierende Dynamitstangen, unrasierte Ganoven, lästige Lynchjustiz, klirrender Trab, packende Pokerspiele, betörende Frauen, kriegspfadelnde Indianer und blaue Bohnen – was bei Clint Eastwood für drei Filme reichte, steckt hier auf einem CD-ROM. Das neue Spiel von American Laser Games setzt wieder voll auf digitalisierte Videosequenzen. Bildschirmfüllend wird Spielfilm-Feeling verbreitet; je nach Hardware mehr (Singlespeed-Laufwerk) oder weniger (Doublespeed) mit grober Pixeligkeit geschlagen.

Die Veröffentlichung der Wildwest-Ballerei »Mad Dog II – The Lost Gold« ist beneidenswert gut getimet. Just vor wenigen Wochen wurde das Vorgängerspiel »Mad Dog McCree« in Deutschland indiziert und entfleuchte aus den meisten Geschäften. Durch diese Tat der »Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften« wird ein Programm zwar nicht generell verboten, aber es darf Jugendlichen micht mehr zugänglich gemacht werden. Und bevor ein Kaufhauskonzern nur noch ein kontrolliertes Publikum frei ab 18 einläßt, schmeißt er verständlicherweise lieber die indizierte Software aus dem Angebot.

Zurück zum Thema. Das heißt Mad Dog II, ist (noch) nicht indiziert und bietet spielerisch keine revolutionären Neuerungen. Mit der Maus bewegen Sie ein Fadenkreuz über den Bildschirm; durch einen Klick der linken Taste wird ein Schuß abgefeuert. Um Munition nachzuladen, bewegt man den Zeiger aus dem Videobereich heraus und drückt den rechten Mausknopf. Die gesamte Spielgrafik wird durch digitalisierte Filmsequenzen dargestellt. Bei jedem Abschnitt gibt es zwei Handlungsvarianten: Schießen Sie schnell genug, röchelt der betroffene Bandit effektvoll dahin und es geht mit der Haupthandlung weiter. Läßt der Maus-Django den Cursor nicht mit ausreichender Präzision über den Bildschirm wedeln, wird stattdessen eine »Pech gehabt«-Sequenz gezeigt: In der Regel taucht der Totengräber mit neuen launigen Sprüchen auf.





Die Vergrößerung macht die Unterschiede zwischen Singlespeed-Grobgrafik (links) und den Doublespeed-Videos (rechts) deutlich



HEINRICH LENHARDT

Eines muß ich den nicht gerade sensationell tiefgründigen Ballerspielen von American Laser lassen: Die Videosequenzen sind so professionell inszeniert, daß man dem weiteren Verlauf der Handlung richtig entgegenfiebert.

Bei eingeschränkter Interaktivität wird dieser Feeling-Faktor zur wichtigen Motivationsstütze, wie das aktuelle Gegenbeispiel »Inspektor Zebok« zeigt: Dort sind die Videos zwar von starker technischer Qualität, aber Story und Schauspieler unterbieten streckenweise das selige »kleine Fernsehspiel«.

Mad Dog II bewegt sich auf einem ähnlichen Level wie Johnny Rock: sauber inszeniert, spannend gemacht, aber auf Dauer doch ein wenig primitiv.

Vor allem auf Singlespeed-Laufwerken wirken einige Szenen zu grob, so manches Pixelgebilde läßt sich nur mit Mühe identifizieren. Continue und Save lindern den Frust an einigen garstigen Stellen, doch umso schneller ist der Fadenkreuz-Western durchgespielt.

Immerhin: In den paar Stunden wird man recht professionell unterhalten.







Je nachdem, welchen Begleiter Sie wählen, führt ein anderer Weg zum Goldschatz



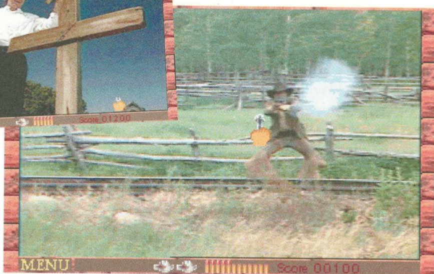
Ein Fortschritt ist die erweiterte Größe des Videofensters, die bereits beim Krimigeballer »Who shot Johnny Rock?« eingesetzt wurde: Ging bei Mad Dog Teil 1 etwa ein Viertel der Fläche für ausgewalzte Anzeigen drauf, wird jetzt bis auf eine kompakte Menüleiste am unteren Rand der ganze Bildschirm bedeckt. Außerdem durfte bei den Dreharbeiten ein sichtbar größeres Budget verheizt werden. Jede Menge Stunts, Spezialeffekte und abwechslungsreiche Schauplätze bringen die angestrebte Western-Atmosphäre gut rüber. Hier und da gibt's eine nette Messerspitze Humor und die verpflichteten Schauspieler sind sichtbar Profis (wer vorher »Inspektor Zebok« gespielt hat, ist ob solcher Nuancen besonders dankbar).

Das Klick-und-Baller-Prinzip wird durch den Umstand ungemein erleichtert, daß man durch beliebig viele Continues an der zuletzt erreichten Stelle weiterspielen darf. Rufen wichtige Pflichten wie der nahende Chef den PC-Westmann in die Wirklichkeit zurück, speichert er den Spielstand kurzerhand auf Festplatte. Auch wenn ihre Reflexe ein bißchen zu lahm für so manche fiese Banditenballung sind, hilft die Erfahrung weiter: Spätestens beim fünften Mal wissen wir halbwegs auswendig, wann in welcher Reihenfolge von wo ein Angriff erfolgt. Relativ selten sind Szenen, bei denen zufälliges Auftauchen der Gegner solche Gedächtniskunststückchen vereitelt.

Die Handlung rankt sich um einen verschollenen Goldschatz, den Sie im Auftrag eines Mönchsordens beschaffen sollen. Dummerweise ist auch unser alter Freund Mad Dog hinter dem Geschmeide her, von den diversen Nebenbanditen mal ganz abgesehen. Drei Wege führen zum Ziel: Je nachdem, ob Sie als Führer die energische Buckskin Bonnie, den schlauen Indianer-Scout Shooting Beaver oder einen pokerspielenden Professor verpflichten, wird ein anderer Handlungsstrang eingeschlagen. Nach dem Verlust eines Bildschirmlebens können Sie jedesmal neu wählen, welchen Pfad Sie weiterverfolgen. Um wirklich alle Videoclips des Programms zu sehen, sollten Sie es mit jedem der drei Kompagnons einmal durchspielen. **(hl)**



Es geht abwärts: Der Totengräber kommentiert den Verlust eines Bildschirmlebens.



Für Abwechslung sorgen zufällige Duelle: Erst wenn der Kontrahent zieht, darf man schnell den Munitions-Nachladeklick vollführen und zurückschießen.



IM WETTBEWERB

Weinen Sie dem indizierten Vorgänger nicht allzu viele Tränen nach: Mad Dog II ist grafisch besser, hat aufwendigere Videosequenzen, bleibt spielerisch aber ein etwas schlichtes Vergnügen.

Rebel Assault	91
MAD DOG II	**60**
Who shot Johnny Rock	59
Mad Dog McCree	(indiziert)
Microcosm	54

Insgesamt bewegt sich die Qualität auf Johnny-Rock-Niveau, das wegen vieler Düster-Levels ein Prozentpünktchen hinterher hinkt. Bei diesem Brüderchen von Mad Dog II wird statt des Wilden Westens eine Detektiv-Story mit Trenchcoat und Whiskyglas aufgeboten. Den besten Kompromiß zwischen Videoschick und Action-Interaktivität bietet immer noch Rebel Assault. Psygnosis' Microcosm gehört eher in die Ecke der viel zu linearen Minimalspiele.



MAD DOG II – THE LOST GOLD

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	American Laser Games
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut (Doublespeed) bzw. befriedigend (Singlespeed)
Sound	Gut

Freies RAM: min. 512 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,5 MByte

Besonderheiten: Bessere Videografik bei Doublespeed-CD-ROMs. Drei Schwierigkeitsgrade. Ein Spielstand darf gespeichert werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und Doublespeed-Laufwerk.



BATTLE ISLE 2

SCENERY-CD



Eines der erfolgreichsten Taktikspiele bekommt Nachwuchs: Eine Scenery-CD mit dem Untertitel »Das Erbe des Titan« bringt neue Karten und einen flexiblen Mehrspielermodus.



In Verbindung mit Aufklärern tödlich: Die neue Mittelstreckenrakete

Ja, so ein Pech aber auch. Da hat der »große Stratege« Harris die drullische Zivilisation eben erst vor der drohenden Versklavung bewahrt – und schon wird er von undemokratischen Kräften gestürzt und inhaftiert. Zum Glück gibt es da noch einige loyale Offiziere, die nach ihrem alten Kommandaten sehen...

Die erste »Scenery-CD« zu Blue Bytes Bestseller »Battle Isle 2« besteht aus zwei Teilen: Zum einen bietet eine neue Kampagne die Fortführung der Handlung, zum anderen ist eine umfangreiche Mehrspieleroption enthalten. Bei letzterer haben Sie die Wahl zwischen Nullmodem-, Netzwerk- und Turniermodus. Ein spezielles Programm names »Bluenet« übernimmt die Einrichtung wichtiger Parameter in den ersten beiden Fällen: Sie bestimmen die Art der Verbindung, die Anzahl der teilnehmenden Geräte, und schon kann es losgehen. Die Mehrspielerkarten sind in aller Regel relativ klein und so ausgelegt, daß alle Parteien dieselben Anfangskräfte haben.



Per »Blue Net« wird eine Mehrspielerpartie vorbereitet

Der Turniermodus ist für Leute gedacht, die Battle Isle per Post (oder DFÜ) spielen wollen. Der erste Spieler legt die Karte, Spieleranzahl und sein eigenes Paßwort fest, gibt seine Befehle und schickt dann die Turnier-Datei dem nächsten Spieler. Der gibt nun sein Paßwort ein und wickelt seine Züge ab. Der Vorteil dieser Methode ist, daß nicht »aus Versehen« gemogelt werden kann.

Die sechs neuen Einheiten (natürlich inklusive Animationssequenz) stellen meist Konvertierungen bestehender Truppentypen dar. So gibt es eine kleinere Ausführung der schweren Artillerie, ein kampfstarkes Luftkissenboot und einen Aufklärungssatelliten. Ansonsten bieten die Missionen den gewohnten Battle-Isle-Komfort: Viele Spieloptionen, detaillierte Einheiten und eine durchgehende Hintergrundstory.

Die Scenery-CD kopiert sich vollständig in Ihr »BI2«-Verzeichnis und ersetzt das alte Hauptprogramm. Wenn Sie die Diskettenversion besitzen und sich zwischenzeitlich ein CD-ROM-Laufwerk zugelegt haben, ist das kein Problem: Blue Byte bietet einen Umtausch-Service an. **(la)**



JÖRG LANGER

Inhaltlich darf man sich von der Scenery-CD keine allzugroßen Neuerungen erwarten: Eine weitere Kampagne und sechs neue Einheiten werden geboten, ansonsten ist es dasselbe Spiel. Der Schwierigkeitsgrad wurde allerdings angehoben.

Was die Erweiterung erst richtig lohnend macht, ist der Mehrspielermodus per Modem oder Netzwerk. Auch die Bündnisse erhalten dadurch endlich eine Daseinsberechtigung.

Der gewohnte Ablauf wurde beibehalten: Es zieht immer nur ein Spieler, während die anderen »zuschauen« – bei längeren Szenarien eine ziemliche Geduldsprobe. Ein gleichzeitiges Eingeben der Befehle mit anschließender Auswertung aller Züge ließ sich mit dem bestehenden System nicht vereinbaren.

Neue Zwischensequenzen und Musikstücke garnieren die insgesamt 26 neuen Missionen. Für Battle-Isle-Fans ist die Scenery-CD fast schon ein Pflichtkauf, für alle anderen Taktikfreunde aufgrund der Mehrspieleroption sicherlich eine Überlegung wert.



BATTLE ISLE 2 SCENERY-CD

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Blue Byte
Ca.-Preis	DM 70,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 555 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 10 MByte

Besonderheiten: Nur in Verbindung mit Battle Isle 2 lauffähig. Mehrspielermodus unterstützt Netzwerk und Nullmodem, Zusatz-CD für zweiten Spieler liegt bei.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



RAN AN DIE PREISE!

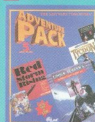
2 Spiele nach Wahl für DM 69,– (aus Nr. 1–7)

Nur solange der Vorrat reicht!

TOP SHOP

Die Bestell-Hotline: 08121/769-102 oder fix faxen: 08121/769-103

1 Adventure Pack



Das neue Spitzen-Spiele-Paket ist da: Railroad Tycoon + Chuck Yeager´s AFT 2.0 + Contraption Zack + D/Generation + Red Storm Rising für zusammen schlappe

DM 49,–

(3,5") 000512

2 Lemmings II



Denkspiel: Lemminge sehen nicht nach links und rechts, Lemminge machen vor keinem Abgrund halt, Lemminge fürchten weder Tod noch Teufel – Retten Sie die armen Kerle vor dem Aussterben (dt.; 5,25")

DM 39,–

000371

3 Sherlock Holmes – Hound of the Baskervilles



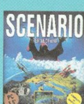
CD-ROM

Krimi: Stellen Sie Ihren kriminalistischen Scharfsinn unter Beweis – Lösen Sie die geheimnisvollen Mordfälle von Baskervilles.

DM 39,–

000149

4 Scenario



Strategie: Gewinnen Sie den ersten Weltkrieg durch überlegtes Vorgehen – Wirtschaft, Finanzen, Industrie, Politik, Armee, Transportwege, Wetter u.v.m. sollten Sie bei Ihrer Planung berücksichtigen (kompl. dt.; 3,5").

DM 29,–

000312

5 Giga-Games



Games! Games! Games! Über 200 der besten Shareware-Spiele aller Genres. Klettern, Ballern, Hüpfen, Denken – alles auf einem Silberling! Für DOS und Windows.

CD-ROM **DM 29,–**

617720

6 SimAnt



Gehören auch Sie zu denen, die Ameisen zertreten? Dann beißen Sie sich jetzt mal als Ameise durch. (3,5")

DM 49,–

000612

8 TopWare Limited Edition Volume 1 - 3



3 CD´s mit 3000 Programmen!!! Shareware vom Feinsten!

CD-ROM **DM 59,–**

000589

7 Kartell-Haie

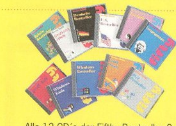


Strategisches Wirtschaftsspiel: Das Jahr 2020: Die Welt wird von übermächtigen Kartellen gelenkt. Nutzen Sie Ihr Insiderwissen zum Aktienkauf oder bemühen Sie sich um lukrative Vorstandsposten in den Kartellen. (kompl. dt.; 3,5", für Windows)

DM 49,–

410846

9 Wahnsinn!!! TopWare 12 CD´s auf einen Streich



Alle 12 CD´s der Fifthy Bestseller Serie von Topware zum Preis von

CD-ROM **DM 99,–**

000609

10 Die 6 Monats-CD´s von TopWare



Januar bis Juni 94

Das Six-Pack für

CD-ROM **DM 99,–**

000599

11 MS Dinosaurier



CD-ROM

Lassen Sie sich von den Dinos faszinieren – komplett deutsch (mit deutscher Sprachausgabe)

DM 139,–

000419

12 WordStar für Windows

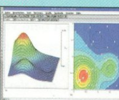


Die legendäre Textverarbeitung verbindet professionelle Textarbeit mit leistungsfähigen DTP-Funktionen. (kompl. dt.; 3,5"; für Windows)

DM 69,–

660716

13 Mathcad 99



Die Nummer 1 für Mathematik auf dem Rechner (auch für: Chemie, Physik, Lehre und Forschung, E-technik, Bauindustrie) zum sensationellen Preis:

DM 99,–

000496

14 PC Stylus

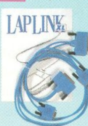


Vorbei sind die Tage, als eine Maus nur eine Maus war. Nur mit Kugelschreiber wäre die Maus-Eingabe noch leichter. – MS-Maus-kompatibel; kompl. dt. (mit Tasche und Halter)

DM 99,–

000252

15 Laplink XL



Datenübertragung von Rechner zu Rechner (kompl. dt.; 3,5"; mit ser. Kabel)

DM 66,–

660742

16 Garfield Bildschirmschoner



Typisch Garfield! Frech, fett, faul & filosofisch tapst der Kater über Ihren Bildschirm und gibt wie immer seinen Senf dazu.

DM 99,–

000386

Bitte gewünschtes Produkt anhand der Produktnummer ankreuzen. Zusätzlich ein Ersatzprodukt (1-7) angeben, falls Wunschprodukt nicht mehr vorrätig.

1 000512	4 000312	7 410846	11 000419	15 660742
2 000371	5 617720	8 000589	12 660716	16 000386
3 000149	6 000612	9 000609	13 000496	☐ Ersatzprodukt (für Nr.1-7) unbedingt angeben!
		10 000599	14 000252	

Spiele im 2er-Paket (Nr. 1-7) zum Sonderpreis von DM 69,– .

Ja ich bestelle gegen:

- ☐ Bankeinzug Inland: + DM 6,– Bankverbindung: BLZ ____ Kto. ____ Bank ____
  (Nur gültig mit Unterschrift - sonst Lieferung gegen Nachnahme)
- ☐ Vorauskasse per Scheck: + DM 6,– (nur innerhalb Deutschlands)
- ☐ Nachnahme Inland: + DM 11,– ☐ Nachnahme Ausland: + DM 15,–

DMV Software
Postfach 1146
85580 Poing

Bitte Coupon abtrennen und im Sichtfensterkuvert einsenden. Unbedingt ein Ersatzprodukt angeben!

Meine Adresse: 040950

Name ____

Straße ____

PLZ/Ort ____

Datum/Unterschrift – Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.) ____



ULTIMA V

Wer »Pagan« als Jump-and-Run bezeichnet, trauert wohl »Ultima V« nach: Furchtbare Grafik, 40 verschiedene Tastaturkommandos – aber tonnenweise Spielwitz und Langzeitmotivation.



Blackthorn's Castle voraus



Eine von drei Dungeon-Arten

Trotz ekliger EGA-Grafik und mehrfach belegter Tastensteuerung ist »Ultima V« auch heute noch das Durchspielen wert; vor allem aufgrund der komplexen Handlung: Der gute Herrscher von Britannia, Lord British, ist seit einer Expedition in die vor kurzem entdeckte »Unterwelt« verschollen. Diese ist nur durch diverse Dungeons erreichbar und von enormen Ausmaßen.

Nach dem Verschwinden von British hat ein gewisser Blackthorn die Macht an sich gerissen, der die britannischen Tugenden recht eigenwillig auslegt: So wird etwa die Tugend »Du sollst nicht lügen« von ihm durch ein nettes »...oder Du wirst Deine Zunge verlieren!« ergänzt und per Helfershelfer auch in die Tat umgesetzt. Kein Wunder, daß sich eine Widerstandsgruppe gebildet hat, mit der Sie als Retter in der Not ebenso Kontakt aufnehmen müssen, wie mit der gefürchteten »Oppression«. Später stellt sich heraus, daß der böse Tyrann nur eine Marionette einer weit schlimmeren Macht darstellt...

Jede der zahlreichen Personen im Spiel hat einen festen Tagesablauf, vom morgendlichen Aufstehen bis zum nächtlichen Pub-Besuch mit anschließendem Schäfchenzählen. Neben schnödem Wandern oder Reiten können Sie per Teleportmagie, fliegendem Teppich oder »Mondtor« umherreisen. Ruderschiffe werden benutzt, um Flüsse entlangzufahren, oder als Beiboote für Fregatten. Sehr gut sind die taktischen Kämpfe gelöst, die jeweils in einer terrainabhängigen »Arena« stattfinden.

Auf hoher See wird beispielsweise auf einem stilisierten Schiff geprügelt, in hügeligem Gelände ist ein Gebirgspaß Ort des Geschehens. In den dreidimensionalen Dungeons gibt es zudem vorgefertigte 2D-Räume, in denen einerseits gekämpft und andererseits nach verborgenen Ausgängen und Schätzen gesucht wird.

Magie ist bei Ultima V noch echte Knochenarbeit: Langwierig muß man Zutaten beschaffen und dann richtig miteinander mischen, bevor der entsprechende Spruch per Kombination von Zaubersilben losgelassen werden kann.

Viele der Schilder und Inschriften sind in einem Runenalphabet gehalten, dessen Kenntnis man sich im Laufe des Spiels gezwungenermaßen aneignet.

Auch die Gespräche mit den Einwohnern von Britannia sind nichts für Ungeduldige: Durch braves Stichwort-Eintippen und fleißiges Mitschreiben müssen zahllose Unteraufgaben erfüllt und mannigfaltige Hinweise überprüft werden. Dies mutet angesichts der modernen Variante, dem Anklicken vorgegebener Phrasen, als Gängelung an, ist aber letzten Endes anspruchsvoller: Sie können tatsächlich etwas Wichtiges übersehen oder vergessen. **(la)**

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- **...Orgin bereits damals für Verspätungen gut war? Nach dem Erscheinen der Apple-II-Version dauerte es gut ein Jahr, bis Ultima V auch für andere Systeme erschien.**
- **...die C 64-Version von Ultima V bei jedem Kommando nachladen mußte, während sie auf einem C 128 flüssig lief und zusätzlich mit 16 Musikstücken aufwartete?**
- **...Ultima V zusammen mit den Teilen IV und VI auf einer Spielesammlung namens »Ultima Trilogy 2« vereint wurde?**

ULTIMA V

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA □ Super VGA □ Soundblaster □ S'Blaster Pro □ Roland □ General MIDI □ Maus □ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Origin
Ca.-Preis	DM 100,– (Als Teil der »Ultima Trilogy 2«)
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; sehr gut
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft

Freies RAM: min. 520 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Große Textlastigkeit, taktische Kämpfe, riesige Spielwelt, spannende Story, viele Details.

Wir empfehlen: 286er (min. 10 MHz) mit EGA/VGA





PC PLAYER UNPLUGGED

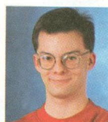
Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahms-weise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer seiner »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.



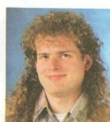
Heinrich Lenhardt



Boris Schneider



Jörg Langer



Florian Stangl

TITEL	Heinrich Lenhardt	Boris Schneider	Jörg Langer	Florian Stangl
1990	1	1	1	1
Breakthru	3	2	2	2
Der Trainer	2	1	1	1
Hanse – Die Expedition	2	2	3	2
Harpoon 2	1	1	2	1
Indy Car Circuits	3	4	3	4
Kick Off 3	2	1	1	1
Last Action Hero	1	1	1	1
Power Poker	2	3	1	1
Red Hell	1	1	1	1
Regent Deluxe	1	1	1	1
Soccer Kid	2	2	2	2
Subtrade	2	3	3	3
Superhero League ...	3	4	3	4
TIE-Fighter	4	4	4	5
Unnatural Selection	1	2	2	1
Wing Commander Armada	3	4	4	3
Battle Isle Scenery-CD	3	3	4	2
Dark Legions	3	3	4	4
Der Clou	1	2	2	1
Inspektor Zebok	1	3	2	2
Mad Dog 2	3	2	2	3
NHL Hockey '95	5	3	4	5
Outpost	2	2	3	1
Return to Ringworld	2	2	2	2
Theme Park	4	5	4	4

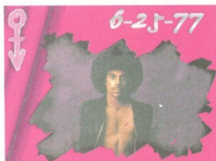
U Got 2 ROM

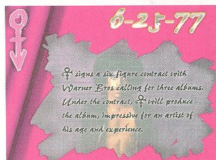
Test: »Prince Interactive«



Wenn Musiker CD-ROMs machen, muß kein dröges »Pik Sibbe« dabei rauskommen. Das erste Prince-Programm hat die Bezeichnung »Multimedia« voll verdient.

Als die Plattenfirma Warner Brothers im Jahre 1977 einen jungen schwarzen Musiker namens Prince für drei Alben unter Vertrag nahm, ging man ein Risiko ein – er produzierte in Eigenregie und lieferte nur ein fertiges Band ab. Auch in den darauf folgenden Jahren blieb Prince der ungezogene Knabe bei Warner: Der Musiker wollte Vizepräsident der Firma und Chef eines eigenen Labels werden (den Job hat er gekriegt), ließ eine komplett fertig produzierte und schon im Auslieferungslager liegende Platte einstampfen (das berühmte »Black Album«) und versucht zur Zeit, seinen Namen in ein unaussprechliches Symbol zu ändern, obwohl er erst vor einem Jahr »My Name is Prince« trällerte. Solche Macken nahm Warner aber aufgrund dicker Verkaufszahlen problemlos in Kauf.





In Prince Fotoalbum erfährt man durch Knopfdruck auch Einzelheiten seiner Biographie

Als Prince, selbst ein Fan jedes neuen technischen Spielzeugs, von den Möglichkeiten des CD-ROMs erfuhr, war dem kleinen Egomanen klar: So eine Scheibe muß her. Ein mehrere Dutzend Mann starkes Entwicklungsteam bei der Firma »Graphix Zone« durfte im Archiv des Meisters wühlen und aus allen seinen bisherigen Platten, Videos und Fotos knapp 600 MByte zusammenstellen. Außerdem nahm Prince zwei neue Songs für das CD-ROM auf, von denen der Titeltrack »Interactive« auch auf jedem CD-Spieler wiedergegeben werden kann. Anders als Peter Gabriel (auf dessen MS-DOS-ROM wir immer noch warten müssen) ließ sich aber Prince nicht dazu herab, uns persönlich durch sein Werk zu führen. Diesen Job muß eine seiner auswechselbaren Tänzerinnen tun, die gelegentlich sogar einen Hauch völlig jugendfreier Erotik auf den Bildschirm bringt.

Das fast wie ein Spiel gestaltete Programm hat eine recht bescheuerte Anfangssituation: Sie stürzen mit einem Raumschiff auf einem fremden Planeten ab; das einzige Haus ist ein riesiger Palast in Form von Princes neuem »Namen«. Es ist zwar keiner daheim, so daß Sie allein durch die Räume wandern und sich an den Kunstwerken des »modernen Mozart« (so der Klappentext) laben können. Wer alles genau durchforscht, darf den Planeten wieder verlassen; aber erst, nachdem er den zweiten neuen Prince-Song als Videoclip bewundert hat.

Das Gebäude, im Programm »Dome« genannt, ist in sechs Abschnitte aufgeteilt. Jede Region wird von einem Mini-Puzzle verschlossen; wenn Sie es gelöst haben, dürfen Sie im entsprechenden Raum alles mögliche anklicken. Wer eifrig sucht, findet den Splitter eines Juwels, welcher später als Abkürzung dient, um wieder in diesen Raum zurückkehren zu dürfen.

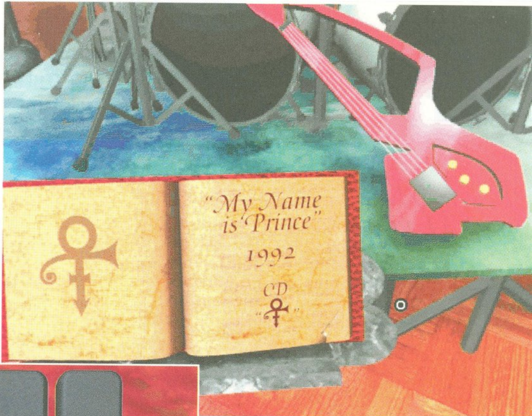
Jedes Zimmer beherbergt ein bestimmtes Thema. Im Tonstudio mischen Sie beispielsweise einen Prince-Song neu ab oder hören sich Ausschnitte aus gut einem Dutzend

PRINCE INTERACTIVE

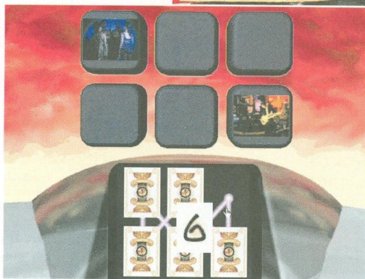
Hersteller: Graphix Zone / Warner Bros.
Preis: ca. 120 Mark
Benötigt: 486er mit 8 MByte RAM, CD-ROM, Super VGA und Windows 3.1.
Anleitung: Englisch; Bildschirmtexte: Englisch.

Gesamtwertung: Gut

Stücken an, die Princes Fähigkeiten als Sänger, Gitarrist und Keyboarder beleuchten sollen. In einem Videoraum bewundern Sie sechs Konzertausschnitte; außerdem gibt es in Tische eingelassene Monitore, in denen Kurzinterviews mit Pop-Größen wie Eric Clapton oder Jazz-Genie Miles Davis flimmern. Ein anderer Raum hat eine komplette Prince-CD-Sammlung; hier können Sie jede Platte einmal kurz anspielen und sogar mit Scratch-Effekten versehen. In der Bücherei läßt sich seine Lebensgeschichte nachlesen; ein Star Trek nachempfundenes »Holodeck« enthält ein paar Puzzlespiele, nach deren Lösung Sie komplette Videos wie »Diamonds and Pearls« oder »Gett Off!« sehen dürfen. Pikant wird es schließlich im Schlafzimmer. Wer den richtigen Knopf findet, versenkt das Bett und darf sich am Telefon die erotischsten Stellen aus Prince-Liedern anhören oder findet gar im versteckten Wandschrank neben einer Videokamera auch Augenbinde, Handschellen und Seil... aber keine Panik, die Liedtexte sind das einzige, was sich vielleicht nicht für Jugendliche eignet.



An den Musikinstrumenten im Studio spielen Sie mehrere markante Stücke aus Princes Karriere an



Wer die Karten richtig sortiert, darf ein komplettes 5-Minuten-Videoclip sehen

In allen Räumen und Verbindungsgängen stoßen Sie auf Soundfetzen, Grafiken und Fotos aus Princes Privatalben, witzige Animationen und sogar ein Stereogramm. Das Ganze erinnert in Bedienung und Grafik an das Abenteuerspiel »Myst«, ohne aber je dessen Klasse oder Komplexität zu erreichen. Trotzdem macht das Durchklicken der Wunderwelt von Prince Spaß. Man ist mehrere Stunden beschäftigt, bis das Spielziel erreicht ist; aber auch dann haben Sie mit Sicherheit noch nicht alle versteckten Animationen und Clips gesehen.

Das interaktive Musikvergnügen hat auch Hardware-Anforderungen, die eines Prinzen würdig sind: Für Prince Interactive brauchen Sie nicht nur ein Doublespeed CD-ROM-Laufwerk (obwohl es bei uns mit einem Singlespeed noch ganz gut lief), sondern auch eine 16-Bit-Soundkarte und einen Windows-Grafik-Treiber mit 65.000 Farben (True-Color-Treiber sind oft zu langsam).

Die technische Qualität ist durchschnittlich bis gut: Trotz vieler Farben und hoher Auflösung wirken die bildschirmfüllenden Bilder oft unscharf und pixelig. Die Videos wurden auf Ton- statt auf Bildqualität optimiert. Und an manchen Stellen sind die Ausschnitte einfach zu kurz: Wer abgehackte zwei Sekunden aus einem Lied hört, wenn er etwas anklickt, vermutet einen Bug und keine Absicht.

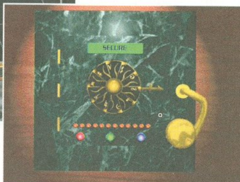


An den Wänden hängen goldene Schallplatten, die Sie ebenfalls anklicken dürfen.

Trotzdem: Wir haben eine Menge von Multimedia-»Spielen« gesehen, die bei weitem nicht so interaktiv und unterhaltsam wie dieses CD-ROM sind. Vorausgesetzt, man kann mit der Musik von Prince was anfangen, ist der Kauf dieses ROMs eigentlich Pflichtsache. **(bs)**



Auf der Karte des Gebäudes links darf man sich zu den schon erforschten Räumen begeben; rechts im Bild oben sehen Sie einen Ausschnitt aus dem geheimen Videoclip



Der Safe ist mit einer musikalischen Kombination gesichert

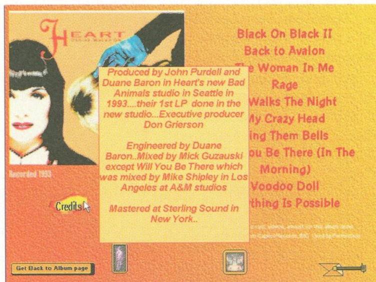


»Heart: 20 Years of Rock & Roll«

LITTLE QUEENS

Richtig schöner US-Mainstreamrock ist fast schon vom Aussterben bedroht. Die gesammelten Werke von Heart, der Band um die Frontfrauen Ann und Nancy Wilson, wurden mit einem Schuß Multimedia auf CD-ROM verewigt.

In ihrer 20jährigen Karriere hat die US-Rockband Heart manche Höhen und Tiefen erlebt. Der große kommerzielle Durchbruch gelang bereits 1976 mit dem Album »Little Queens« und der Hit-Single »Barracuda«, deren herzhaft-harsches Gitarrenintro zu den klassischen Ohrputzern der Rockgeschichte zählt. Vor ein paar Monaten veröffentlichten Heart ihr jüngstes, angenehm abwechslungsreiches Werk »Desire walks on«. Von der unvermeidlichen Softpop-Single mit Schuhe-ausziehendem Klebrigtext (»Will you be there in the morning«) bis zur herben Barracuda-Reminiszenz »Black on Black II« ein routiniert eingespieltes Rock-Album.



Track-Listen zu den einzelnen Alben; die meisten Songs werden auch angespielt



Und jetzt alle: Texte zum Mitsingen; bei wenigen Titeln wie »These Dreams« gehört ein winziges Videoclip dazu.

»20 Years of Rock & Roll« mit der amerikanischen Band geben genug Material für ein CD-ROM her. Die laut Hersteller »First Multimedia Rock & Roll Story in the World« (sonst noch Wünsche?) geht auf Künstler und Kompositionen gleichermaßen ein. Für den Rock-Fan, der noch längst nicht alle Heart-Scheiben im CD-Tower stehen hat, lohnt sich vor allem das Jukebox-Menü. Klicken Sie das Cover eines Heart-Albums an, um eine Trackliste aller enthaltenen Songs zu sehen. Durch Auswählen eines einzelnen Liedes wird es angespielt: Für rund 100 Heart-Stücke wurde ein knapp einminütiges Sound-Clip digitalisiert; nebenbei wird der Text angezeigt. Perfekt, um in die einzelnen Alben reinzuhören und zu entscheiden, welche CD man sich noch kaufen will.

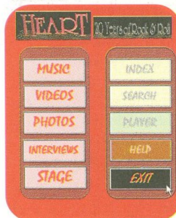
Es gibt nur eine Handvoll Lieder von garstigen Komponisten, welche die Digitalisierungs-Freigabe fürs CD-ROM verweigerten – dann bleibt der Lautsprecher stumm. Weniger sinnvoll erscheint der CD-Player: Während Sie eine Heart-Audio-Scheibe via CD-ROM wiedergeben, zeigt das Programm die Titel der einzelnen Tracks und Texte zum Mitgrölen.

Die Bilder- und Video-Abteilungen des CD-ROMs sind nur für Extrem-Fans erträglich. Wenn Mutter Wilson über die Kindheit ihrer singenden Töchter referiert, hat dies einen ähnlich unspektakulären Charakter wie die Begutachtung der Baby-Fotos. Selbst bei 8 MByte lädt das Programm ständig irgendwelchen Futzikram nervtötend nach.

Für eine optimale Grafik-Performance wird ein 32.000-Farben-Treiber unter Windows verlangt. Keiner weiß wozu, denn das Resultat sieht auch nicht besser aus als die meisten 256-Farben-Darstellungen anderer Programme.

Trotz musikalischer Vorbehalte (...den »Batman«-Soundtrack werde ich ihm nie verzeihen...) würde ich dem Prince-CD-ROM den Vorzug geben. Das ist wesentlich besser durchdesignt und sauberer programmiert als die wackelige Heart-Retrospektive. **(hl)**

Das Hauptmenü listet die einzelnen Abteilungen des CD-ROMs auf



HEART

HERSTELLER:	**Asymetrix**
PREIS:	**ca. 70 Mark**
BENÖTIGT:	**386er mit 8 MByte RAM, CD-ROM, Super VGA und Windows 3.1.**
ANLEITUNG:	**Englisch; Bildschirmtexte: Englisch.**
GESAMTWERTUNG:	**Ausreichend**

Bevor Sie Ihre Daten auf die Reise schicken, lesen Sie dieses Buch:

BTX und Datenfernübertragung (DFÜ) bieten dem Benutzer eine Reihe von revolutionären Vorteilen, die die Kombination Computer + Telefon zur heißesten Verbindung seit der Erfindung von Steckdose und Kabel machen.
Und damit Sie sich heute und in Zukunft problemlos in der Welt der elektronischen Übertragungsmedien zurechtfinden, zeigt Ihnen „BTX & Datenfernübertragung Schritt für Schritt" alles, was Sie brauchen:

- Die Grundlagen der Kommunikation per BTX oder DFÜ
- Die Einsatzmöglichkeiten in Ihrer täglichen Arbeit mit dem PC
- Praxisorientierte Lösungen für spezielle Aufgabenstellungen

Holen Sie sich die Schritt-für-Schritt-Anleitung für Ihren Einstieg in die Welt der Datenkommunikation – bestellen Sie „BTX und Datenfernübertragung"!



Alles über BTX und DFÜ für nur DM 24,80! Das Porto übernimmt der Verlag!



Schicken Sie den ausgefüllten Coupon bitte an den DMV-Verlag, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München. Oder rufen Sie uns einfach an und bestellen Sie:

Tel: 0 89/20 24 02 50, Fax: 0 89/20 24 02 15

EINSTIEGS-COUPON

JA, ich will richtig einsteigen und bestelle ___ Exemplar(e) des Buches „BTX und Datenfernübertragung Schritt für Schritt" zum Superpreis von nur DM 24,80!

Meine Adresse:

Name/Vorname ______

Straße/Nr. ______

PLZ/Wohnort ______

❑ **Ich zahle per Bankeinzug:**

Konto-Nr. ______ BLZ ______

Geldinstitut ______

❑ **Ich zahle per Verrechnungsscheck. Eine quittierte Rechnung liegt der Sendung bei.**

Datum/Unterschrift ______

❑ Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Tel-Nr: ______

CPT 49

Auflösung: Lernspiele-Wettbewerb

High Score und Schulnoten

Die Resonanz war überwältigend: Unzählige Eltern folgten unserem Aufruf und schrieben uns ihre Meinung zu Lernspielen. Sieben ausgewählte Testfamilien berichten detailliert über ihre Erfahrungen.



Familie Steenbock am Computer: Wer darf wie lange Scooters Zauberschloß spielen?

Ein geräumiges Wohnzimmer, ein Computer und vier tobende Knaben: Was auf den ersten Blick wie ein Kindergeburtstag aussieht, ist in Wirklichkeit ein Besuch von PC Player bei der Münchener Familie Steenbock, die »Peter Pan« und »Scooters Zauberschloß« getestet hat. In Ausgabe 4/94 berichteten wir über die beiden Lernspiele von Electronic Arts und forderten Eltern auf, uns ihre Meinung zu schreiben.

Sieben Testfamilien wurden unter den Einsendungen gezogen und erhielten die beiden Spiele zugeschickt. In einem Fragebogen bewerteten sie Kriterien wie Grafik und Sound sowie Kreativität und Lernfaktor.



Das Memory-Spiel in »Scooters Zauberschloß« kam bei den Testfamilien besonders gut an

Michael und Andrea Steenbock haben sich zusammen mit ihren Kindern Jakob (5 Jahre), Philipp (7), Christoph (9) und Markus (11) mit den Spielen auseinandergesetzt. Aufgrund der räumlichen Nähe zu den PC Player-Redaktionskatakomben haben wir die Familie für einen kurzen Vor-Ort-Besuch auserkoren. Ihre Meinung stimmt im wesentlichen mit den Ergebnissen unserer Fragebogenaktion überein: Die jüngeren Kinder der Testfamilien waren vor allem auf den ersten Blick von Peter Pan angetan. Die liebevolle Grafik gefällt selbst den Eltern, nur mit der Spielidee und dem Lerninhalt des Programms war nach einer Weile keiner so recht zufrieden.

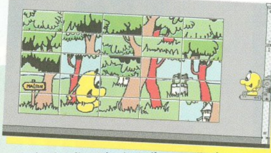
Zu simpel der Inhalt; zu wenig Möglichkeiten, eigene Ideen auszuprobieren. Das Spiel gibt für jede Situation eine oder mehrere Tätigkeiten vor, mit der Peter Pan in die Handlung eingreifen kann. Obwohl die nette Aufmachung gerade Leseanfänger zum Lesen reizt, würde keine der Familien Peter Pan weiterempfehlen – zumindest nicht für den recht stolzen Ladenpreis von 90 bis 100 Mark.

Ein Kritikpunkt der Familien ist auch die Altersempfehlung von Electronis Arts. Peter Pan ist demnach für Kinder zwischen sechs und elf Jahren angelegt, während Scooters Zauberschloß fünf- bis

NEUE BITS FÜR KIDS

Langsam wandeln sich immer mehr trockene Pauk-Programme in witzige Lernspiele. Ein gelungenes Beispiel ist der »Mathe-Blaster« von Davidson, der in Deutschland bei Klett/Heureka erschienen ist. Das Rechnen mit dem kleinen und großen Einmaleins wird in eine kleine Sciene-fiction-Handlung eingebunden. Der niedliche Spot wird von einem garstigen Außerirdischen entführt. Durch das Lösen von Rechenaufgaben muß das Kind den Verschleppten befreien. Grafik und Sound sind tadellos, die Aufgaben auf das Mathematik-Wissen von sechs- bis zwölfjährigen Schülern ausgelegt. Den »Mathe-Blaster« gibt es als DOS-, Windows- und CD-ROM-Version zum Preis von je 98 Mark im Buchhandel.

Für drei- bis achtjährige Kinder ist die »Blupi«-Reihe von Epsitec-System SA gedacht, die in Deutschland von MD Consulting vertrieben wird. Blupi ist ein rundes, gelbes Männchen und stellt dem Kind Rechenaufgaben, Buchstabenrätsel, Puzzles und mehr. Durch das Drücken einer Taste passieren kleine Gags, die nett animiert sind. Der Schwierigkeitsgrad ist wie beim »Mathe-Blaster« einstellbar. Mittlerweile sind »Blupi zuhause«, »Spaß mit Blupi« und »Blupi im Schloß« zum Preis von je 69 Mark erschienen. Erhältlich sind die Programme bei MD Consulting, Hessenstraße 3, 65719 Hofheim-Wallau.



»Blupi« stellt knifflige Aufgaben aus verschiedenen Bereichen



Der »Mathe-Blaster« vereint Science-fiction und Rechenaufgaben

Software

DIE GEWINNER:

Aus den vielen Einsendungen haben wir unter Ausschluß des Rechtsweges folgende Testfamilien gezogen:

Ulrike Buller, Kiel
Dieter und Andrea Heilmann, Butzbach-Ostheim
Erich Klöppel, München
Dieter Leitner-Svensson, Großhansdorf
Elisabeth Rehrl, Teisendorf
Michael Steenbock, München
Manuela Wlk, Schlierbach

achtjährige Kids ansprechen soll. Unsere Tester sind da gänzlich anderer Meinung. Peter Pan ist eher ein buntes, mit Sound unterlegtes Bilderbuch, während die Aufgaben in Scooters Zauberschloß selbst dem elfjährigen Markus einiges Kopfzerbrechen bereiteten. Das einhellige Urteil: Scooters Zauberschloß ist nicht nur schön aufgemacht, sondern auch fesselnder und lehrreicher als Peter Pan. Letzteres wurde oft nach einmaligem Spielen nicht mehr beachtet, während die Abenteuer des jungen Zauberers immer wieder geladen werden. Aufgaben wie die Ton-Treppe oder das Verschiebe-Puzzle kamen sehr gut an. Kritik gab es am Sound: etwas mehr digitalisierte Geräusche, gerade beim Tier-Memory, hätte den Kindern gut gefallen.

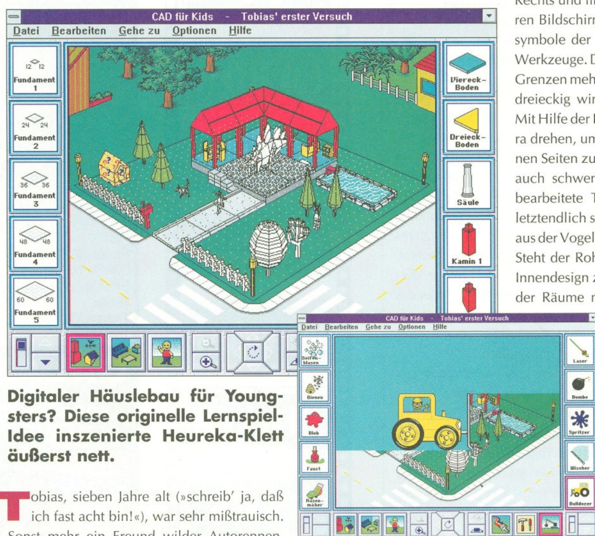
Berührungsängste mit dem Computer kennen die Youngsters ohnehin nicht. Schon Dreijährige haben die Maus fest im Griff und die älteren Kinder spielen bereits »Sim City 2000« oder knobeln an »Eco Quest«. Oft sind noch die Eltern dabei und beraten oder installieren das Programm. Denn viele Kinder haben Probleme, wenn auf dem Bildschirm »Datadisk 1 einlegen« steht, die Diskette aber mit »Diskette 1« beschriftet ist. Ulrike Buller, der unter anderem das Problem aufgefallen ist, wünscht sich als Abhilfe eindeutige und große Symbole auf den Disketten.

Obwohl schon der jüngste PC-Nachwuchs vor dem Computer sitzt, wird der Rechner nicht als praktisches Kindermädchen mißbraucht, um die lieben Kleinen ruhig zu stellen. Im Gegenteil: Die Eltern achten sehr genau darauf, was und wie oft die Kinder spielen. Eine Stunde ist im Schnitt das Maximum pro Tag, Ausnahmen gibt es nur für die älteren Geschwister. Neben den Spielen sind Lern- und Grafikprogramme der Renner bei den Kids. Probleme mit der eingeschränkten Zeit vor dem PC gibt es nicht: »Im Sommer spielen die Kinder sowieso draußen«, sagt Michael Steenbock.

Einen gemeinsamen Wunsch haben alle Testfamilien an die Softwarehäuser: Sie wollen mehr! Mehr Spiele, die so kindgerecht und bunt aufgemacht sind wie die Produkte von Electronic Arts, mehr Aufgaben, die die Kreativität ihrer Kinder fördern und mehr Rätsel, auf die sich der Nachwuchs konzentrieren muß. Trockene Lernprogramme sind dagegen out – Mathe und Englisch pauken soll Spaß machen, lautet der Tenor von Eltern und Kindern. (fs)

Test: »CAD für Kids«

DER KLEINE ARCHITEKT

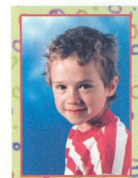


Das Erstlingswerk des jungen Architekten

Der Bulldozer schafft Platz für neue Werke

Digitaler Häuslebau für Youngsters? Diese originelle Lernspiel-Idee inszenierte Heureka-Klett äußerst nett.

Tobias, sieben Jahre alt (»schreib' ja, daß ich fast acht bin!«), war sehr mißtrauisch. Sonst mehr ein Freund wilder Autorennen, konnte er sich nicht so recht mit dem Gedanken an ein friedliches Häuslebau-Programm anfreunden. Eher mißmutig und nur durch gutes Zureden sowie sanfte Bestechung ließ er sich dazu überreden, wenigstens mal einen Blick auf »CAD für Kids« zu werfen. Doch was er da sah, überraschte ihn sehr – und seine zugegeben auch etwas skeptische Mutter. »Das ist echt cool« waren seine letzten Worte, bevor er sich mit Feuereifer ans Planen, Bauen, Einrichten und wieder Abreißen machte. All dies gelang ohne elterliche Anleitung, allein durch Ausprobieren und die kindgerechte Aufmachung des unter Windows laufenden Programms.



Tobias, das jüngste Mitglied unseres Testteams, berichtet von seinen Erfahrungen mit »CAD für Kids«

Die Mini-Architekten können wählen, ob ihr Traumhaus in einem kleinen Dorf, einer beschaulichen Gemeinde oder in einer lebhaften Großstadt stehen soll. Diese verschiedenen Szenarien werden bildschirmfüllend vorgestellt. Sehr putzig sind die Animationen, die durch Anklicken der verschiedenen Bauwerke ausgelöst werden. So landet ein Fallschirmspringer in einer Scheune und eine Krähe liefert sich erbitterte Kämpfe mit der Vogelscheuche.

Ist die Entscheidung für einen Ort gefallen, geht's ans Bauen, das im 3D-Zeichenstudio stattfindet. Dort ist in der Mitte des Bildschirms das Grundstück zu sehen. Rechts und links davon sowie am unteren Bildschirmrand befinden sich Bildsymbole der benötigten Baustoffe und Werkzeuge. Der Fantasie sind nun keine Grenzen mehr gesetzt, egal ob das Haus dreieckig wird oder auf Stelzen steht. Mit Hilfe der Knöpfe läßt sich die Kamera drehen, um das Bild von verschiedenen Seiten zu betrachten. Man kann sie auch schwenken, damit gerade nicht bearbeitete Teile zu sehen sind und letztendlich sogar kippen, um das Haus aus der Vogelperspektive zu betrachten. Steht der Rohbau, ist es Zeit sich dem Innendesign zu widmen. Das Gestalten der Räume machte Tobias höllischen Spaß. Nach Lust und Laune wird mit grellen Farben gepinselt und schrillste Tapetenmuster zieren die Wände. Die Einrichtung muß auch sorgfältig ausgewählt werden, wobei so elementare Dinge wie Fernseher und Kühlschrank im Kinderzimmer nicht fehlen dürfen. Nachdem unserem Häuschen außen noch ein geschmackvoller Anstrich verpaßt wurde, widmet sich der dynamische Jung-Architekt der Gestaltung des Gartens. Da Apfelbäumchen langweilig sind, fällt die Wahl auf eine stattliche Eiche, zu der sich dann einige Kakteen und Palmen gesellen.

Doch etwas fehlt noch: Die Bewohner müssen ihr Heim beziehen. Kinder mit verschiedenen Namen stehen zur Auswahl, dazu kommen die passenden Tiere. Die Palette umfaßt die konventionellen Hausgenossen wie Hund, Katze oder Hase genauso wie die etwas extravaganten Schmusetiere Tyrannosaurus Rex und Stegosaurus. Und bevor sich der Baumeister auf neue Projekte stürzt, drucken wir das Prachtstück noch aus. CAD für Kids ist ein witziges und schön aufgemachtes Programm für Kinder ab sieben Jahren. »Echt cool!« halt, um an dieser Stelle erneut Tobias zu zitieren. **(B. Schwaiger)**

CAD FÜR KIDS

HERSTELLER: Heureka-Klett, Stuttgart
PREIS: ca. 100 Mark
EMPFOHLENE HARDWARE: 386er mit 8 MByte RAM, Super VGA, Maus, Soundblaster und Windows 3.1.
ANLEITUNG: Deutsch
BILDSCHIRMTEXTE: Deutsch

GESAMTWERTUNG: Gut



»Politik verstehen und erleben«

QUAL DER WAHL



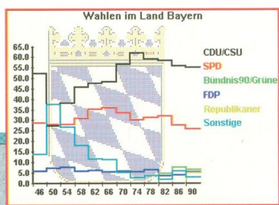
Stell' Dir vor, Dein Abgeordneter spricht zu Dir – und es interessiert Dich nicht. Dagegen muß was getan werden: Hier kommt das Politik-CD-ROM, garantiert mit 100 Prozent Ideologie.

Was ist Politik? Vier Leute stehen vor einem Glas Bier. Sie sind von Beruf Politiker. Also sagt der eine Ja zum Bier, aber Nein zum Hopfen; der nächste Ja zum Hopfen, aber Nein zum Glas; der Dritte verweist entschieden auf eine Rede des Kanzlers und der Letzte kann das nicht mit den Richtlinien seiner Partei vereinbaren. Dann erhöhen sie einstimmig ihre Diäten um 122,7 Prozent. Das ist ihr Beruf, das nennt man Politik, das wird in Deutschland hoch geschätzt.

Debatten dieses Niveaus kann man täglich in den Nachrichten verfolgen. Dort rempelt sich der Polit-Nachwuchs die Argumentations-Ellenbogen in die ideologischen Weichteile, während die Wirtschafts-Supermänner im Nadelstreifen-Kampfanzug die Geschicke der Welt lenken. Für das Superwahljahr '94 polieren vergreiste Fernsehjournalisten ihre Glatzen, um proper vor den Strahlemännern im Nadelstreifenanzug dazustehen und die alles entscheidende Frage zu stellen: »43,5 Prozent Verlust für die ABC – Wie konnte das passieren?«.

Oder haben wir, das gemeine Wahlvieh, Politik am Ende ganz falsch verstanden? Steht es wirklich so schlimm um die poltische Moral der Republik? Darüber bilde sich jeder seine Meinung. Also lautet ein Beschluß, daß der Mensch was wählen muß. Um Licht in das Gewirr aus gegenseitigen Anschuldigungen, Partei-Programmatik, und Wadelbeißerei zu bringen, haben die Babiel Bros. ein CD-ROM mit dem vielversprechenden Titel »Politik erleben und verstehen« veröffentlicht (zum politischen Kampfpreis von 49 bundesdeutschen Mark ohne Steuerabzug).

Wie der Titel vermuten läßt, gibt es Parteien satt – in Bild und Ton nicht vorm Fernseher, sondern zu betrachten auf dem heimischen PC. Um das Programm zum Laufen zu bringen, braucht's Windows 3.1, ein CD-ROM-Laufwerk (es reicht sogar Single-Speed, man ist ja nicht anspruchsvoll) und eine (am besten Soundblaster-kompatible) Soundkarte. Die Software ist denkbar einfach zu bedienen. Menüs an an der unteren Leiste des Bildschirms führen zu den wichtigsten Themenkomplexen. Ein paar Mausklicks reichen aus, und schon kann man mitdebattieren. Wer sich für die Ergebnisse der Landtagswahlen interessiert, sollte die Grafiken und statistische Daten seines Bundeslandes abrufen. Hier gibt's auch die Gesichter wiederzuentdecken, die man vor der Wahl an jeder Straßenecke plakatiert sah – und von denen man dann später umso weniger hört, weil der Landtag ein aufreibendes und selten bürgernahes Geschäft ist. Zu jedem Kabinettsmitglied kann man einen



Die haben auch schon mal besser abgeschnitten: Für jedes Bundesland gibt's eine Wahlhistorie



Einigkeit & Recht & Freiheit. Und dann waren da noch Bund und Länder...



Die Spitzenriege des ehrwürdigen Senats der Hansestadt Hamburg – gerade wieder in ein Skandälchen verwickelt?

POLITIK VERSTEHEN UND ERLEBEN

■ **HERSTELLER:**
Markt & Technik Buchverlag / Babiel Multimedia

■ **PREIS: 49 Mark**

■ **HARDWARE-MINIMUM: 386er, Windows 3.1, CD-ROM-Laufwerk, 4 MByte RAM.**

■ **PRAKTISCHER NUTZEN:**
Ein Fest für Linguisten und Leute mit parteipolitischen Ambitionen. Wer aufpaßt, sich Schlagworte und den höllisch gedrechselten Satzbau abguckt, kann schon bald in einer Talkshow auftreten.

■ **ORIGINALITÄTSFAKTOR:**
Wie der Bundestag eine typische deutsche Tragikomödie: mal zum Heulen, mal zum Lachen.

■ **MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:**
»Polititis vulgaris«, neu erstarkter Glauben an das Zarentum nach klassischem russischem Vorbild, ausgeprägtes Wechselwählertum, Lachkrämpfe, Europa-Politiker-Phobie, Zerreißen der Mao-Bibel.

■ **DAS PC-PLAYER-FAZIT: Und was haben wir von dieser Software gelernt? Wähle immer das geringere Übel!**

Lebenslauf abrufen, in dem man allerdings keine Kabinettsstückchen finden wird – die Lebensläufe sind clean wie die sprichwörtliche weiße Weste. Die insgesamt 800 Damen und Herren unterscheiden sich lediglich durch Gesicht, Krawattenform und die berüchtigten »Hobbys«.

Es werden die großen Parteien berücksichtigt (CDU/CSU, SPD, FDP, Bündnis '90/Die Grünen), seltener kommen PDS und Republikaner zu Wort, kleinere Parteien fallen gänzlich unter den Tisch. In die Abteilung »Große Worte« gehören die Parteiprogramme. Hier werden nicht nur die »Spielregeln« der einzelnen Parteien erklärt, sondern auch deren generelle Weltanschauung. Wer übrigens herzhaft über Einfältigkeit lachen will, der lese das Manifest der Republikaner – wie immer 100 Prozent Stammtisch-Niveau.

In einem anderen Themenblock werden neun Themen, von denen schon eines ausreichen würde, um einen heiligen Krieg zu entfachen, von verschiedenen Parteigenossen und Spitzenpolitikern kommentiert; mal als Tondokument (Ausschnitte aus Bundestagsreden), mal als kleiner Video-for-Windows-Film. Darunter finden sich Klassiker wie »Haushalt und Schulden«, »innere Sicherheit«, der »große Lauschangriff« und »Bundeswehr«. Wie es sich gehört, dürfen Sie jederzeit zwischen den einzelnen Teilbereichen der CD-ROM hin- und herwechseln. Beispiel: Da hat man ein Brachial-Statement zu seinem Lieblingsthema gehört – es reichen ein paar Mausklicks, schon weiß man, wer der/die gute Mann/Frau ist; inklusive Biographie und Foto (meistens).

Fazit: Auf den ersten Blick ein solide aufbereitetes CD-ROM, das sich allerdings jeglicher kritischer Anmerkung enthält, sondern ausschließlich Informationen bietet. Die Grafiken sind nett aufbereitet, die Daten sind taufrisch (sehr wichtig!) – soweit stimmt's. Extrem schade, daß versäumt wurde, die kleinen Parteien vorzustellen – hier wäre die Gelegenheit dazu gewesen, sich über Alternativen zum politischen Mainstream zu informieren. **(al)**

Shareware und Public Domain

GROSSE SPRÜNGE

Das neue Jump-and-Run der Commander-Keen-Macher Apogee entzückt die Plattformspiel-Fans. Weitere Shareware-Attraktionen: Im Wald herumkriechen mit »Capture the Flag« und Asteroiden-Beseitigung bei »Astrofire«.

Hocus Pocus

Der Held im neuen Jump-and-Run »Hocus Pocus« von Apogee ist ein Zauberlehrling, der eine schwierige Aufnahmeprüfung besteht: Durch Einsammeln sämtlicher Kristallkugeln muß er neun Levels absolvieren, bevor er sich zu den echten Zauberern zählen darf. Um sich gegen die mannigfaltigen Gegner wehren zu können, ist unser kleiner Lehrling serienmäßig mit einem nach vorne oder oben wirksamen Blitz-Zauberspruch ausgerüstet. Dieser kann durch Aufsammeln von Tränken ebenso gesteigert werden wie die Lebensenergie. Die Hauptbeschäftigung unseres Helden besteht aus dem Einsacken von Schätzen und Abschießen diverser Bösewichte, die von wolfartigen Kreaturen, Fledermäusen und Minidrachen bis hin zu speerwerfenden Eskimos reichen.

Die Kristallkugeln sind teilweise in »aufzuschießenden« Steinblöcken versteckt, auch müssen häufig Schalterkombinationen richtig eingestellt werden, um Durchgänge zu öffnen. Ab und zu trifft man auf die Gestalt des Meistermagiers, der per Ferntelepathie Tips und Warnungen von sich gibt. Teleportfelder sind ebenso vorhanden wie lebensenergiesenkende Lavaseen, Eiszapfen oder Fußfallen.



Hocus Pokus: Zauberlehrling im Kampf gegen Riesenfledermäuse

Scrolling, Grafik und Hintergrundmusik sind gut gelungen, allerdings wirkt die Spielfigur etwas klobig und springt nur mäßig animiert durch die Gegend. Die Steuerung ist präzise und erlaubt es zudem, nach oben und unten zu schauen, wodurch sich oftmals Geheimräume entdecken lassen. Nach Bezahlen der Registrierungsgebühr (30 US-Dollar) erhalten Sie drei weitere Episoden mit insgesamt 27 neuen Levels.

Capture the Flag

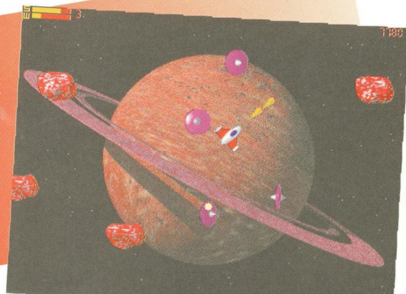
»Schnitzeljagd« auf amerikanisch: Zwei Parteien versuchen, sich gegenseitig ihre Flagge abzujagen. Dazu wird ein relativ großes Gebiet in gleich große Hälften geteilt, die als Startgebiete für die Mannschaften dienen. Beide Teams versuchen nun, einerseits die eigene Fahne zu beschützen und andererseits die gegnerische zu erobern, womit das Spiel gewonnen ist. Allerdings kennt man zu Beginn weder das gegnerische Gebiet, noch den Standpunkt der feindlichen Fahne. Also sind Spähtrupps notwendig, wenn man nicht buchstäblich ins Schwarze laufen möchte.



Gerade noch rechtzeitig wurde der rote Läufer bei Capture the Flag abgefangen

»Capture the Flag« ist im Grunde ein waschechtes Strategiespiel, hebt sich aber durch seine friedliche Thematik vom üblichen Armeenverschieben ab: Die eigenen »Truppen« bestehen aus Teenagern, die alle einen Namen und unterschiedliche Fähigkeiten wie Schnelligkeit oder Stärke haben. Dementsprechend sollten sie auch eingesetzt werden: Eher langsame Scharfsichtige als Späher, schnelle Allroundkünstler als Fahnenjäger, und einen Muskelprotz als letzte Verteidigung der eigenen Flagge. Fangen darf man Mitglieder der feindlichen Partei nur dann, wenn sie ins eigene Gebiet eingedrungen sind – ob der Versuch Erfolg hat, ist aber keinesfalls sicher und hängt von vielen Faktoren ab.

Je nach Terrain und Bewegungsart (Rennen, Gehen, Kriechen oder Stillstehen) ist die Chance unterschiedlich groß, Gegner zu sehen und selbst entdeckt zu werden. Im Wald wird man zwar kaum bemerkt, kommt aber auch nur sehr langsam voran und sieht selbst so gut wie nichts. Um zu gewinnen, gibt es die verschiedensten Taktiken. So kann man zunächst in die Defensive gehen, um den Gegner durch Fangen zu dezimieren, oder aber auf gut Glück sofort mit allen Mannen in die feindliche Hälfte eilen. Zu Beginn jeder



Astrofire: Steine im Weltraum und unser Raumschiff mittendrin

Spielrunde werden zunächst die gesichteten Bewegungen der anderen Mannschaft abgespielt, so daß man Gegenmaßnahmen ergreifen kann.

Das Spiel präsentiert sich in annehmbarer Grafik und ist äußerst komfortabel zu bedienen. Wenn Sie die Anfänger-Schwierigkeitsstufe wählen, erhalten Sie während den ersten Spielrunden eine Online-Einführung: An eigene Aktionen gekoppelt, werden nacheinander Regeln, Anzeigen und Möglichkeiten direkt am Bildschirm erklärt. Die registrierte Version kostet 30 US-Dollar und enthält u.a. 40 neue Karten mit 100 Szenarios, 8 verschiedene Computergegner und 10 Spielmodi.

Astrofire

Ein Raumschiff düst auf dem Bildschirm herum und schießt auf unschuldige Felsbrocken, die sich daraufhin in kleinere Brocken teilen? Das muß ein Asteroids-Clone sein! »Astrofire« ist auch tatsächlich ein schamloses Plagiat des uralten Spielprinzips – aber zum Glück ein sehr gutes.

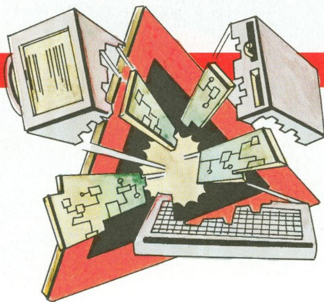
In 25 Levels kommen immer zahlreichere und gefährlichere Gegner ins Bild geflogen. Ihr Raumschiff kann sich drehen und beschleunigen, abbremsen ist allerdings nur möglich, wenn dies als Option eingestellt wurde. Ansonsten behilft man sich durch schnelles Drehen und Schubgeben in Gegenrichtung, was natürlich sehr viel einfacher gesagt als getan ist. Verläßt ein Objekt den Bildschirm, so fliegt es unter Beibehaltung der Flugbahn auf der anderen Seite wieder hinein; das Gleiche gilt auch für Ihr Raumschiff.

Neben den sich teilenden Steinbrocken gibt es diverse Gegner wie Kreisel oder schießende Ufos. Nach Zerstörung eines Objekts fliegt oftmals ein farbiger Kristall zum Bildschirmrand, der durch schnelles Aufsammeln die Schildstärke oder Lebensenergie des eigenen Vehikels aufbessert, dessen Schüsse aufpeppt oder aber ein Extraleben spendiert.

Die Grafik von Astrofire sieht äußerst edel aus. Zwar findet das ganze Spiel vor dem Hintergrund ein und desselben Planeten statt, dafür aber sind die verschiedenen Gegner sehr schön gezeichnet. Astrofire bietet kurzweiliges Vergnügen und kann für 30 US-Dollar registriert werden. Dafür gibt's dann neben einem guten Gewissen zwei weitere Hintergrundgrafiken mit je 25 neuen Levels. **(la)**

DER CONFIGURATOR

Keine Panik!



Ab MS-DOS 6 hat Microsoft die störrische CONFIG.SYS-Datei komfortabler gemacht. Dank ein paar neuer Befehle gehören langwieriges Editieren und die berühmte Boot-Diskette der Vergangenheit an.

Manche Spiele machen es einem nicht leicht. Das eine will EMS-Speicher; also stellt man seine CONFIG.SYS-Datei so um, daß der entsprechende Speichermanager geladen wird. Das nächste braucht möglichst viel freies RAM; also muß man den Diskcache »SmartDrive« aus der AUTOEXEC.BAT entfernen. Und das darauf folgende Spiel kann dann nichts mit dem Speichermanager anfangen; also wieder ran an die CONFIG.SYS und diesen rauseditieren, mehrere Boot-Disks anlegen oder einfach verzweifeln.

Während sich die Spieleprogrammierer langsam angewöhnen, möglichst kundenfreundlich zu programmieren, hat Microsoft endlich die veraltete CONFIG.SYS so generalüberholt, daß sie nicht gleich wegen jedem Programm geändert werden muß. Mit ein wenig Vorarbeit und einem kleinen Menü richten Sie Ihren PC für alle Fälle ein.

```
[MENU]
MenuItem=Normal,Volles System (Netz, CD-ROM, QEMM)
MenuItem=XMS,XMS-System für Spiele mit SCSI und CD-ROM
MenuItem=BootDisk, XMS und sonst gar nix
MenuDefault=Normal,3

[COMMON]
DOS=HIGH

[NORMAL]
LASTDRIVE=Z
FILES=100
BUFFERS=10,0
STACKS=9,256
SWITCHES=/F
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS\  /p
SET LOADHIDATA=C:\QEMM\LOADHI.RF
DEVICE=C:\QEMM\QEMM386.SYS RAM ROM I:F000-F7FF RF
DEVICE=C:\SW32\orchidcd.sys /i:11 /a:360
DEVICE=C:\QEMM\LOADHI.SYS /RF C:\cdrom\MTMCDAE.SYS /D:MSCD001
/P:360 /A:0 /M:64 /X /T:S /I:11
DEVICE=C:\QEMM\LOADHI.SYS /RF C:\SCSI\ASPI2DOS.SYS /D
DEVICE=C:\SCSI\ASPIDISK.SYS /D
DEVICE=C:\QEMM\LOADHI.SYS /RF C:\WINDOWS\IFSHLP.SYS

[BOOTDISK]
FILES=30
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS /TESTMEM:OFF

[XMS]
FILES=60
BUFFERS=10,0
STACKS=9,256
SWITCHES=/F
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS\  /p
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS /TESTMEM:OFF
DEVICE=C:\WINDOWS\IFSHLP.SYS
device=C:\SW32\orchidcd.sys /i:11 /a:360
DEVICE=C:\cdrom\MTMCDAE.SYS /D:MSCD001 /P:360 /A:0 /M:64 /T:S /I:11 /x
DEVICE=C:\SCSI\ASPI2DOS.SYS /D
```

Bild 1: Unsere Beispieldatei CONFIG.SYS (bitte nicht abtippen). Hellblau sind die Blöcke markiert, die mit dem Menü angesprungen werden können. Die grünen Zeilen zeigen, welcher Speichermanager jeweils geladen wird. Gelb steht für Spezialbefehle, die im Text erläutert werden. Die lila markierten Passagen gehören zum Speichermanager, in diesem Fall »QEMM«.

Um das Verfahren möglichst praktisch zu erklären, haben wir jeweils eine Autoexc- und eine Config-Datei von einem unserer Bürorechner genommen und kommentiert. Eines sollten Sie aber beachten:

Tippen Sie diese beiden Dateien auf keinen Fall ab!

Wie jede Config-Datei sind auch diese genau auf den jeweiligen PC zurecht geschnitten. Unser Modell hat eine IDE- und eine SCSI-Festplatte, ein CD-ROM von Mitsumi, ist an ein WfW-Netzwerk angeschlossen, arbeitet mit dem Speichermanager QEMM, und so weiter. Mit Sicherheit ist ihr PC anders konfiguriert. Wenn Sie also blind diese Dateien abtippen, hagelt es nicht nur Fehlermeldungen (weil diese Hardware und Programme nicht gefunden werden), sondern Ihre eigene Hardware wird danach nicht mehr unterstützt.

Wenn MS-DOS eine Frage stellt

In den MS-DOS-Versionen vor 6.0 arbeitete das Betriebssystem stur die Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT ab, ohne sich um den Benutzer zu kümmern. Wer diesen Ablauf ändern wollte, mußte erst diese Dateien verändern, dann neu booten – auf Dauer eine mühsame Geschichte. Mit MS-DOS 6 hat Microsoft diesem Prozeß zwei »Fragen« hinzugefügt, die wir anschaulich mit »Welches Schweinderl hätten Sie denn gern?« und »Darf ich auch?« beschreiben wollen.

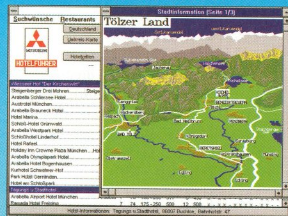
Frage Nummer 1, »Welches Schweinderl...«, müssen Sie in die CONFIG.SYS programmieren. Dazu muß zu Beginn der Datei ein sogenannter »Menü Block« stehen. Mit Block ist eine Reihe von Zeilen gemeint, die mit einem Wort in eckigen Klammern beginnen. Der Block endet, wenn ein neuer durch eckige Klammern eingeleitet wird. In Bild 1 gibt es fünf solcher Blöcke: »Menu«, »Common«, »Normal«, »BootDisk«, und »XMS«. Jeder Block ist quasi eine eigene Config-Datei für sich. Wenn beim Booten am Anfang ein Menu-Block gefunden wird, meldet sich MS-DOS mit dem Boot-Menü. Dort werden Ihnen die vorprogrammierten Auswahlmöglichkeiten gezeigt. In unserem Fall wären das:

1. Volles System (Netz, CD-ROM, QEMM)
2. XMS-System für Spiele mit SCSI und CD-ROM

Markensoftware mal echt preiswert!

S. Menzel

1 Mitsubishi Hotelführer



Mitsubishi Hotelführer – Das Kommunikationsgenie unter den Hotelführern

Sie suchen in Frankfurt ein gemütliches Business-Hotel in Flughafennähe, das sowohl Tagungsräume als auch besonders gutes Essen bietet? Oder das nette Hotel in Nähe des Kudamms für Ihren Wochenendtrip, ohne mehr als 100,– DM für eine Übernachtung auszugeben?

Mit dem Mitsubishi Hotelführer kein Problem: In Sekunden finden Sie über die automatische Suche das für Sie Passende unter mehr als 7.000 Hotels und Restaurants in über 2.500 Städten und ca. 40 Ferienregionen.

- Suche nach Preis, Zielort, Tagungsmöglichkeiten, Sportangebot, Kinderfreundlichkeit, Restaurant im Haus u.v.m.
- Automatische Anfrage und Reservierung
- Sammelanfrage an ausgewählte Hotels
- **Alle Gault Millau Restaurants mit Bewertung**

1a DOS-Version

DM 99,–

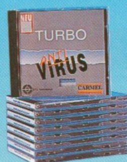
1b WINDOWS-Version

DM 129,–

2 Turbo Anti-Virus

Die aktuellste Version eines der führenden Antivirenprogramme für ein Taschengeld!

Ausgestattet mit den Leistungsmerkmalen eines Profiprogramms erkennt und vernichtet TURBO ANTI-VIRUS alle bekannten Computerviren. Dabei sorgen Immunisierungsfunktionen und Prüfsummenkontrolle für zusätzlichen Schutz.



- Regelmäßiger Updateservice erhältlich
- Bedienerfreundlich durch SAA-Oberfläche

DM 69,–

3 Privata

Wenn auch Sie Ihre privaten Einnahmen und Ausgaben nach den etablierten Grundsätzen der doppelten Buchführung steuern wollen, ohne Buchhaltungsprofi zu sein, dann ist PRIVATA das Programm Ihrer Wahl. Denn in kürzester Zeit nutzen Sie das gesamte Leistungsspektrum von PRIVATA zum Steuern Ihres Finanzhaushalts.

- Familienbudget und Haushaltsbuch
- Fahrtenbuch und Reisekosten
- Provisionen
- Angebotsvergleich
- Banküberweisung und Anlage-/Depotverwaltung

DM 99,–



4 Windows Draw 3.1

Das einzigartige Zeichenprogramm von Micrografx!

Windows Draw zum professionellen Gestalten von Vektor- und Präsentationsgrafiken.

- Kreise, Kreissegmente, Polygone, Linien, Bögen und Rechtecke
- Freihandzeichnen, Beziérkurven und Objektbearbeitung mit Umformen, Gruppieren, Glätten, Kippen, Ausrichten
- Umfangreiche Zeichen- und Konstruktions-Funktionen
- WYSIWYG-Darstellung mit stufenloser Vergrößerung und automatischem Ausrichten von Objekten
- Bis zu 16 Mio. Farben, frei definierbare Farbverläufe und eigene Farb-Creationen
- Import und Export von WMF-, CGM-, GEM-, PIC-, EPS-, PCX- und TIFF-Grafiken

plus

- **32 neue TrueType Fonts und 8 Outline-Fonts**
- **Über 2600 ClipArts und ClipArt-Manager**

DM 99,–

Ja ich bestelle gegen:

- ❑ Vorauskasse per Scheck: + DM 6,– (nur innerhalb Deutschlands)
- ❑ Nachnahme Inland + DM 9,–
- ❑ Nachnahme Ausland + DM 15,–
- ❑ Bankeinzug Inland: + DM 6,– (Nur gültig mit Unterschrift - sonst Lieferung geg. Nachnahme)

Bankverbindung:
BLZ ____________ Kto. ____________
Bank ____________



IMMER VOLLES PROGRAMM!

Die Bestell-Hotline: 08121/769-102 oder fix faxen: 08121/769-103

Bitte gewünschtes Produkt anhand der Produktnummer ankreuzen.

1a 000282 | 1b 000296 | 2 000352 | 3 000262 | 4 660726

DMV Software
Postfach 1146

85580 Poing

Meine Adresse: 040953

Name ____________

Straße ____________

PLZ/Ort ____________

Datum/Unterschrift - Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.)

Bitte Coupon abtrennen und im Sichtfensterkuvert einsenden.

Bild 2: Unsere Beispieldatei AUTOEXEC.BAT (bitte nicht abtippen). Die hellroten Zeilen zu Anfang und Ende der Datei werden in jedem Fall ausgeführt. Hellblau ist markiert, wie die Blöcke aus der CONFIG.SYS hier nachgebildet werden. Wichtig sind die grünen Befehle, die einen Block wieder abschließen. Die gelben Bereiche stehen für Kommandos unseres Speichermanagers QEMM.

```
C:\SW32\SW32.EXE
PATH C:\DOS;C:\WINDOWS;C:\TOOLS;C:\PACK;C:\PCTOOLS
SET CPAV=C:\PCTOOLS\DATA\CPAV.INI
SET PCTOOLS=C:\PCTOOLS\DATA
SET TEMP=C:\TEMP
SET TMP=C:\TEMP
C:\PCTOOLS\BOOTSAFE

GOTO %CONFIG%

:NORMAL
C:\WINDOWS\net start
C:\QEMM\LOADHI /RF MOUSE.COM /Y
C:\QEMM\LOADHI /RF C:\DOS\MSCDEX.EXE /S /d:mscd001 /l:g /m:
C:\QEMM\LOADHI /RF C:\DOS\SMARTDRV.EXE 8192 512
C:\QEMM\LOADHI /RF C:\DOS\KEYB GR
c:\qemm\loadhi /RF C:\DOS\doskey /insert
GOTO EXIT

:XMS
C:\DOS\MSCDEX.EXE /S /d:mscd001 /l:g /m:16 /e
MOUSE.COM
C:\DOS\KEYB GR
GOTO EXIT

:BOOTDISK

:EXIT
PROMPT $p$g
SET CONFIG=
SET BLASTER=A220 I5 D1 T1
```

3. XMS und sonst gar nix

Sie sehen, daß diese Texte wörtlich in den Zeilen stehen, die mit »MenuItem« beginnen. Eine MenuItem-Zeile entspricht einem Menü-Punkt. Hinter dem Gleichheitszeichen steht ein kurzes Schlüsselwort, dann ein Komma, und dann der Menütext. Die Zahlen (1., 2., 3.) werden von MS-DOS automatisch in der Reihenfolge hinzugefügt. Sie können nun eine dieser Konfigurationen auswählen, indem Sie sie entweder mit den Cursor-Tasten markieren und Return drücken, oder die entsprechende Ziffer (1, 2 oder 3) auf der Tastatur tippen.

Die letzte Zeile im Menu-Block ist ein besonderer Befehl. MenuDefault sagt MS-DOS, was es tun soll, wenn Sie **keine** Taste tippen. In unserem Listing steht hinter dem Befehl ein Normal und eine 3. Übersetzt bedeutet das: Wenn nach 3 Sekunden keine Taste gedrückt wurde, warte nicht länger, sondern boote die Einstellung »Normal«.

Nachdem Sie entweder durch Warten oder durch Drücken einer Taste ausgewählt haben, ob Sie die Einstellung »Normal«, »XMS« oder »Boot-Disk« wünschen, führt MS-DOS nur noch Befehle im gleichnamigen Block aus. Nehmen wir an, sie haben Einstellung 3, »Boot-Disk«, gewählt. Dann werden alle Zeilen in den Blöcken »XMS« und »Normal« einfach übersprungen. Einzige Ausnahme ist der Block mit der Bezeichnung »COMMON«. Alles was in diesem Block steht, wird in jedem Fall gemacht, egal welche Konfiguration Sie auch wählen.

Sie sehen, daß wir als einzigen Common-Befehl »DOS=HIGH« verwenden. Dieser Befehl bewirkt, daß MS-DOS möglichst platzsparend im normalen RAM abgelegt wird und sogenanntes »High Memory« benutzt. Wenn es kein »High Memory« gäbe, wäre der Befehl wirkungslos. Deswegen darf er ruhig in der Common-Zeile stehen: Er bewirkt nur positives oder gar nichts.

Im Bereich »Boot-Disk« haben wir uns auf zwei Zeilen beschränkt. Die eine setzt die Anzahl der Dateien, die MS-DOS gleichzeitig benutzen darf, auf 30, was für die meisten Spiele der optimale Wert ist. In der zweiten Zeile laden wir den MS-DOS-internen XMS-Manager HIMEM.SYS. Anders als andere Speichermanager stört HIMEM.SYS keine Spiele. Er wird nur für die »DOS=HIGH«-Anweisung benötigt. Auch Sie sollten selbst bei einer Boot-Diskette immer HIMEM.SYS laden; das hat bei keiner uns bekannten Software negative Auswirkungen. Der zweite Teil des Befehls, »TESTMEM:OFF« verhindert bei den neuen Himem-Versionen einen langwierigen Speichertest. Wenn Sie weniger RAM und etwas mehr Geduld haben, dürfen Sie diesen Teil der Anweisung ruhig löschen.

Die Config-Datei haben wir damit auf drei verschiedene Konfigurationen getrimmt. Aber was machen wir mit der AUTOEXEC.BAT-Datei?

Wie kann diese erfahren, welche Konfiguration wir uns jetzt gerade wünschen?

Ein Bote von der CONFIG.SYS

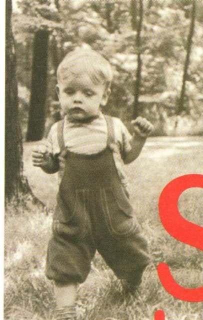
Natürlich hat sich Microsoft einen Mechanismus einfallen lassen, auch der Autoexec-Datei zu sagen, was sich im Menü vorher getan hat. Genauso wie in der Config-Datei können Sie sich auch hier Blöcke einrichten; allerdings ist das einen Hauch komplizierter.

Die Autoexec-Datei markiert seine Blöcke nicht mit eckigen Klammern, sondern mit einem Doppelpunkt. Um einen neuen Block einzuleiten schreiben Sie also »:NORMAL« (siehe auch Bild 2). Allerdings müssen Sie den Block auch selber beenden, indem Sie eine Zeile »GOTO Exit« unten einfügen. Mit »:EXIT« leiten Sie einen Block ein, der ganz am Ende der Autoexec stehen **muß** und die letzten, für alle Konfigurationen gültigen Kommandos enthält.

In unserem Beispiel stehen zu Beginn der Autoexec einige allgemeingültige Zeilen: Die Soundkarte wird initialisiert, der Pfad (Path) gesetzt und das System auf Viren geprüft. Danach steht die alles entscheidende Zeile »GOTO %CONFIG%«. Dieses Kommando springt nun zu dem Block, der dem in der Config-Datei ausgewähltem entspricht. Haben Sie in der CONFIG.SYS Menü Nummer Drei, Boot-Disk, gewählt, wird an dieser Stelle auch zum Boot-Disk-Block gesprungen. Da wir in diesem Fall keine weiteren Programme laden wollen, folgen darauf keine weiteren Zeilen. Wenn Sie hingegen »Nomal« gewählt hätten, werden jetzt alle Zeilen unterhalb von »:NORMAL« abgearbeitet. In der Zeile »GOTO EXIT« angelangt, werden alle Zeilen bis hin zu »:EXIT« übersprungen; ähnlich verhält es sich bei Auswahl von »XMS«.

Welche Config braucht der Mensch?

In unserer langen Spieleerfahrung hat sich gezeigt, daß unsere drei abgebildeten Konfigurationen eigentlich jeden Spezialfall abdecken. Unsere Einstellung »Normal« lädt einen Speichermanager (in diesem Fall das Programm QEMM), der



Die ersten Schritte sind immer die schwierigsten:

Wenn Sie am Anfang einer PC-Beziehung stehen, sollten Sie sich gut auf die Vorlieben und Eigenheiten Ihres neuen Partners vorbereiten. Daher hat die Redaktion von HIGHSCREEN HIGHLIGHTS eine Starthilfe herausgebracht, die dafür sorgen wird, daß Sie in tiefer Freundschaft mit Ihrem „digitalen Verwandten" leben und arbeiten können. Und das steckt drin:

- Grundlagen: Aufbau eines PC's. Was ist ein Betriebssystem, ein Programm?
- Erste Schritte: Was is'n DOS? Was is'n Windows? Die wichtigsten Funktionen zum Sofort-Nachmachen!
- Projekte: Hier kommen wir zu den Spezialitäten, z.B. Visitenkarten entwerfen, Adressen verwalten u.v.m.
- PC-Tuning: Machen Sie Ihren PC schneller, schöner, besser! Mit Soundkarte, CD-ROM, Modem, Handy-Scanner, Videokarte etc.
- Unterhaltung: Lust auf Spiele? Die besten Spiele, Schach, „Flusi" und Screensaver – alles auf CD-ROM!

Holen Sie sich die praktische Starthilfe für ein standfestes Leben mit Ihrem PC!



Die praktische Starthilfe für Ihren PC – mit CD-ROM!

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon bitte an den DMV-Verlag, HIGHSCREEN HIGHLIGHTS, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München.

Ihr Lösungs-Coupon!

JA, ich bestelle ___ Exemplar(e) des HIGHSCREEN HIGHLIGHTS-Specials inkl. CD-ROM zum Special-Preis von nur DM 14,80 inkl. Porto!

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

☐ Ich zahle per Bankeinzug:

Konto-Nr. ____ BLZ ____

Geldinstitut ____

☐ Ich zahle per Verrechnungsscheck.
Eine quittierte Rechnung liegt der Sendung bei.

Datum / Unterschrift ____

☐ Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen)

Telefon-Nr.: ____

CPP49





auf einem 386er sowohl EMS- wie XMS-Speicher emuliert. Dank einer guten Speicheroptimierung passen alle unsere Hardware-Treiber in das »Upper Memory«, welches von QEMM verwaltet wird, so daß wir weit über 600 KByte freies DOS-RAM haben. Wer einen Festplattenverdoppler einsetzt, käme wahrscheinlich ebenso hin, weil er nicht wie unser Beispiels-PC dicke Netzwerktreiber sowie SCSI-Software für eine zweite Festplatte laden müßte.

Wenn man die richtige Lade-Reihenfolge beachtet, können QEMM, aber auch der kleine Bruder EMM386 aus MS-DOS, die Konfiguration selber einwandfrei optimieren. Bei QEMM heißt das entsprechende Programm »OPTIMZE«, bei MS-DOS »MEMMAKER«. Normalerweise genügt ein automatischer Durchlauf dieser Programme, um das Optimum an Speicherverwaltung herausfinden zu lassen. Wichtig ist nur die Reihenfolge der Programme in der AUTOEXEC.BAT. Faustregel: Die größten EXE-Programme sollten als erste geladen werden. Der Maus-Treiber von Microsoft ist beispielsweise fast 60 KByte groß, CD-ROM-Treiber MSCDEX und Disk-Cache SMARTDRV liegen ebenfalls in diesen Dimensionen. Die kleineren Programme wie KEYB oder DOSKEY sollte man zum Schluß laden, da zu diesem Zeitpunkt schon viel »Upper Memory« verbraucht wurde. Kehrt man die Reihenfolge um, kann der Maustreiber nicht mehr ins »Upper Memory« geladen werden.

Manche Spiele vertragen sich nicht oder nur schlecht mit QEMM oder EMM386. Programme mit DOS-Extender (meistens erkennbar an einer DOS4GW.EXE-Datei) laufen auch etwas schneller, wenn diese Programme nicht aktiv sind. Für diese Fälle haben wir unsere »XMS«-Konfiguration. Sie lädt auch nahezu alle Treiber, allerdings nicht ins Upper Memory sondern ins normale DOS-RAM. Dadurch sind nur etwa 500 KByte frei. DOS-Extender-Spielen macht das aber nichts aus. Für einige ganz harte Fälle haben wir noch die »Boot-Disk«-Konfiguration. Hier laden wir noch nicht mal einen Maustreiber, denn der ließe sich gegebenenfalls durch Eintippen des Kommandos »MOUSE« immer noch nach dem Booten aktivieren. Wenn ein Spiel unter der ersten Konfiguration nicht läuft und unter der zweiten zu wenig Speicher hat, dient die dritte als Notbremse.

Darf ich auch?

Für die Fälle, in denen man noch andere Kombinationen ausprobieren will, hat MS-DOS die »Darf ich auch?«-Taste eingebaut. Sobald das Menü mit den Auswahl-Möglichkeiten erscheint, drücken Sie die F8 und wählen danach den gewünschten Menü-Punkt aus. Jetzt arbeitet MS-DOS die Config- und Autoexec-Dateien schrittweise ab. Jede Zeile wird auf dem Bildschirm angezeigt und Sie werden gefragt, ob die Zeile überhaupt ausgeführt werden soll. Tippen Sie »J«, läuft die entsprechende Zeile ganz normal ab. Tippen Sie hingegen »N«, wird die Zeile einfach übersprungen. So können wir beispielsweise ein hartnäckiges CD-ROM Spiel (kein Speichermanager, möglichst viel RAM) zum Laufen bringen: Im Menü F8 drücken, dann jene Fragen die das Netzwerk (IFSHLP.SYS), das SCSI-Laufwerk (ASPI2DOS.SYS, ASPIDISK.SYS) und die Maus (MOUSE.COM) betreffen mit »N« beantworten und wir haben quasi eine vierte Konfiguration speziell für dieses Spiel.

Jetzt sollte es kein Problem sein, Ihren PC so einzurichten, daß jede Software ohne Gefummel an Konfigurationsdateien läuft. **(bs)**

DIE WICHTIGSTEN CONFIG.SYS-BEFEHLE

Bevor Sie sich durch lange Handbücher wälzen, zählen wir Ihnen hier rasch die wichtigsten Befehle auf, die Sie in einer typischen CONFIG.SYS-Datei finden können; dazu gibt es die von uns für Spiele empfohlenen Standard-Einstellungen.

BREAK
Mit BREAK=ON fragt MS-DOS häufiger die CTRL-C-Tastenkombination ab; sollte man eigentlich nicht brauchen.

BUFFERS
Legt die Anzahl der Diskbuffer fest. Bewährt hat sich der Wert BUFFERS=10,0.

COUNTRY
Stellt MS-DOS auf bestimmte Länder ein. Daten und Kommas beim DIR-Befehl werden normalerweise in amerikanischer Weise angezeigt (Monat-Tag-Jahr, Punkt statt Komma in Zahlen). Wenn Sie das nicht stört, lassen Sie den Befehl weg, das spart Speicher.

DEVICE
Lädt einen Hardware-Treiber; nur in Verbindung mit Treibern sinnvoll.

DEVICEHIGH
Lädt einen Hardware-Treiber in »Upper Memory«. Nur sinnvoll, wenn Sie den MS-DOS-Speichermanager EMM386 benutzen. »MEMMAKER« setzt dann automatisch die DEVICEHIGH-Kommandos ansteller der DEVICE-Kommandos ein.

DOS
Solange es keine Kompatibilitätsschwierigkeiten gibt, sollte immer DOS=HIGH in der CONFIG.SYS stehen, möglichst in einer »Common«-Zeile. Wer EMM386 und DEVICEHIGH verwenden will, sollte DOS=HIGH,UMB schreiben; wenn Sie einen anderen Speichermanager verwenden, sollten Sie das UMB weglassen.

DRIVPARM
Befehl für veraltete Rechner mit BIOS-Problemen bei Floppylaufwerken, wird eigentlich nicht mehr benötigt.

FCBS
Speicherzuordnung für »File Control Blocks« – wird seit Jahren nicht mehr benötigt.
Am besten aus der CONFIG.SYS streichen oder FCBS=0 schreiben (spart ein paar hundert Bytes).

FILES
Anzahl der Files, die MS-DOS gleichzeitig öffnen kann. Je höher der Wert, desto mehr Speicher wird verbraucht. Für Spiele empfiehlt sich FILES=30, für Windows FILES=60 und für Netzwerksoftware FILES=100.

INSTALL
Befehl, um bestimmte Programme aus der AUTOEXEC.BAT in die CONFIG.SYS vorzuverlegen. Kein besonderer Nutzen, sollte man vermeiden.

LASTDRIVE
Letztes Laufwerk, das von MS-DOS angesprochen werden kann. Standardwert ist E, auf Netzwerken sollte dieser Wert auf Z gesetzt werden, ansonsten auf das höchste Laufwerk im System.

NUMLOCK
Praktischer Befehl, um beim Booten die NumLock-Taste ein- oder auszuschalten (NUMLOCK=ON oder =OFF).

REM
Zeilen, die mit REM beginnen, werden beim Booten ignoriert.

SHELL
Legt fest, ob COMMAND.COM oder ein Alternativ-Programm geladen wird. Nur für DOS-Experten nützlich.

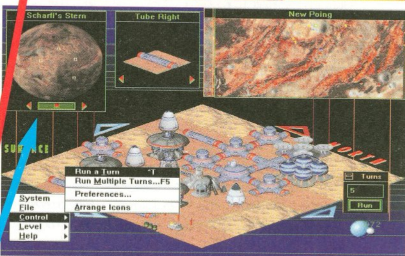
STACKS
Legt die Zahl der Stacks fest; ist für manche Backup- und Netzwerk-Programme wichtig. Sollte man nur verändern, wenn eine Software gezielt einen höheren Stack-Bereich fordert. Ansonsten einfach nicht anrühren.

SWITCHES
Setzt einige obskure Spezial-Optionen für inkompatible PCs. Praktisch ist SWITCHES=/F, der das Booten etwa zwei Sekunden schneller macht, aber sonst keine Nebenwirkungen hat.

PC PLAYER







TIPS & TRICKS — ab Seite

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing

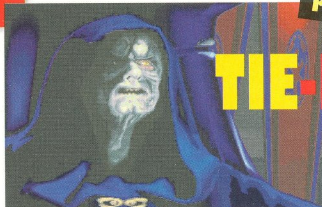
BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.

TIPS & TRICKS

PILOT'S GUIDE

TIE-FIGHTER



Mit unseren Tips ist die Entführung des Imperators schnell beendet

Stillgestanden, Piloten! Wir haben einen harten Kampf gegen Rebellen, Piraten und Verräter vor uns. Hören Sie genau auf die Befehle von Admiral Darth Stangl, dann kann in den folgenden 36 Missionen nichts schiefgehen.

Wie Sie wissen, haben wir kürzlich den geheimen Stützpunkt der Rebellen auf dem Eisplaneten Hoth ausfindig gemacht und vernichtet. Das System ist abgeriegelt, aber wir gehen davon aus, daß es noch einige Überlebende gibt, die entkommen wollen. Wir fliegen übrigens mit der Schwierigkeitsstufe »Hard« – hoffentlich weiß jeder, was dort draußen auf ihn zukommt...

Battle I: Nach der Schlacht um Hoth

Untersuchen Sie in der **1. Mission** jedes Raumschiff der Mugaari, das dieses System verlassen will. Vor allem das dritte Schiff der Frachtergruppe Onece ist höchst verdächtig, aber auch die beiden Transporter Dayta sind interessant. Erfahrene Piloten geben volle Energie auf die Triebwerke, um die beiden kleinen Transporter zu erwischen. Es ist mit weiteren Schiffen zu rechnen, vor allem Transportern. Das Schiff mit den Rebellen muß um jeden Preis besetzt und vor etwaigen Angriffen beschützt werden.

Wir hatten mit unserer Vermutung Recht. Mehrere Rebellen konnten gefangengenommen werden und haben einiges verraten. Sie wollen unsere Raumstation D-34 angreifen. Ihre **2. Mission** ist, das zu verhindern. Halten Sie die Stellung solange, bis der Sternzerstörer Hammer eintrifft. Die Rebellen werden mit X- und Y-Wings angreifen und dürfen keine Raketen abfeuern! Alle Piloten bleiben immer dicht an unserer Station und lassen sich nicht in den Raum hinaus locken. Sollte ein fremdes Shuttle mit dem Namen »Scutz« auftauchen, wird es inspiziert und seine System lahm gelegt, da wir die Besatzung gefangennehmen. Wenn Sie Ihren Mut beweisen wollen, zerstören Sie auch die größeren Schiffe der Rebellen – der Imperator wird es danken.

Zuverlässige Spione haben erfahren, daß die Mugaari den Rebellen Waffen liefern. Unsere Schiffe werden in der **3. Mission** ebenfalls am Treffpunkt auftauchen. Damit eines klar ist: Jedes Schiff wird vernichtet! Wer mit den Rebellen unter einer Decke steckt, muß die Konsequenzen tragen. Lassen Sie Ihre Flügelmänner die Frachter angreifen und kümmern Sie sich um die Y-Wings. Der Transporter Dawn könnte interessant sein – überprüfen Sie ihn vor der anschließenden Vernichtung. Falls noch X- und B-Wings auftauchen, greift man die B-Wings mit Raketen an und zerstört den Rest mit den Lasern.

Während wir die Waffenübergabe verhindert haben, besetzten Rebellen unsere Station D-34. Sie sorgen in der **4. Mission** dafür, daß unsere Sturmtruppen im Transporter Sigma sicher landen können. Die Transporter-Gruppe Gopher der Rebellen muß untersucht werden, denn vielleicht finden wir Hinweise, woher sie ihre Ausrüstung haben. Die Escort Shuttles sind höchst gefährlich, also muß mindestens eines zerstört werden.

Wir wissen jetzt, daß die Rebellen ihren Angriff vom Kreuzer Lulsla aus gestartet haben. Ihre **5. Mission** ist, alle Raumjäger, die den Kreuzer verteidigen, zu vernichten. Da der Imperator den Verdacht hat, daß die Rebellen Hinweise von unseren Leuten erhalten, müssen wir die Container-Gruppe C440 untersuchen. Vielleicht finden sich weitere Beweise. Tapfere Piloten können sich durch die Vernichtung der Staffeln A-Wing Gold, X-Wing Blue und X-Wing Red besonders auszeichnen.

In der **5. Mission** greifen unsere Truppen den Kreuzer an, die Jägerpiloten kümmern sich um die Minen. Vorsicht: Diese können teilweise Raketen abschießen. Legen Sie möglichst viel Energie auf die Schutzschilde und wenden Sie konsequent die »Hit and Run«-Taktik an. Wir müssen alle hochrangigen Rebellen gefangennehmen, also beeilen Sie sich mit den Minen, damit unsere Transporter Sigma und Omega das betreffende Shuttle Derri kapern können.

Battle II: Der Sepan-Bürgerkrieg

Seit Jahren bekämpfen sich die rivalisierenden Parteien der Dimok und Ripoblus. Das Imperium nimmt dies nicht länger hin und will endlich für Ruhe in diesem Sektor sorgen, bevor der Funke auf andere Systeme überspringt. In der **1. Mission** müssen wir verhindern, daß die Dimoks einen Transport der Ripoblus aufreiben. Wenn ein Viertel der Angreifer vernichtet ist, wird sich der Rest zurückziehen.

Da beide Seiten technologisch nicht genügend entwickelt sind, um die teils hochwertigen Waffen produzieren zu können, vermuten wir, daß entweder Rebellen oder untreue imperiale Truppen sie beliefern. Inspizieren Sie die Container-Transporter auf ihren Inhalt. Sobald wir etwas Interessantes finden, werden die Transporter Epsilon 1 und Epsilon 2 die Behälter beschlagnahmen. Beschützen Sie diese vor allen Angreifern.

Achten Sie vor allem auf die mit einem gefährlichen Turbolaser bewaffneten Escort Shuttles.

Wie könnte es anders sein: Die Ripoblus rüsten zu einem Vergeltungsschlag für den heimtückischen Angriff der Dimoks. In der **2. Mission** wird die Forschungsstation Youst angegriffen, die wir beschützen. Zerstören Sie möglichst viele angreifende Jäger, damit sich die Ripoblus zurückziehen. Die schwer gepanzerten Angriffstransporter knackt man am besten mit drei Torpedos. Da das Imperium gerne wüßte, was die Ripoblus da eigentlich erforschen, inspizieren Sie die Plattform und die Container-Module. Verdächtige Einheiten werden wieder beschlagnahmt. Das Shuttle Toten befördert nach Ansicht unseres Geheimdienstes womöglich einen interessanten Passagier – sehen Sie sich das einmal näher an. Wer die Fregatte Dromon zerstören will, dockt vorher schnell am Nachschub-Transporter TUB CUV/L 11F5 an und nimmt eine neue Ladung Raketen an Bord. Aber lassen Sie sich nicht zuviel Zeit, sonst verschwindet der Feind wieder.

Die Folge jedes Bürgerkriegs sind Flüchtlingsströme. Das Imperium gewährt den Vertriebenen natürlich Asyl, vor allem, wenn es sich um fähige Wissenschaftler handelt. Wir beschützen in der **3. Mission** einen solchen Konvoi vor allen Angreifern. Achten Sie besonders auf die beiden Nazaar-Shuttles und zerstören Sie die vier Escort Shuttles Typhoon, die erst später eintreffen.

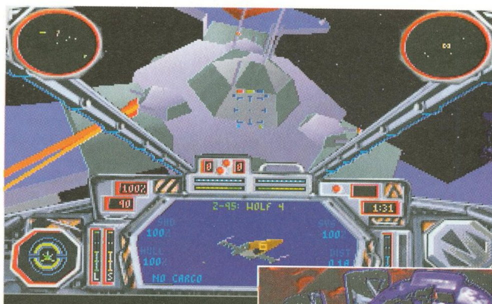
Der Geheimdienst hat von einem Treffen der Führer der verfeindeten Völker erfahren, eine gute Gelegenheit für uns, die beiden in der **4. Mission** gefangen zu nehmen. Sie fliegen im Shuttle Keydon beziehungsweise Phantele. Unsere Transporter-Gruppe Omega wird sich um sie kümmern, sobald sie lahmgelegt sind. Da uns interessiert, wer sich bei dem Treffen noch herumtreibt, nehmen Sie einige Schiffe unter die Lupe: die Fähren Glaive und Godendag, die Korvette Runka, die Fregatten Manus Ferre und Shemsher sowie den leichten Kreuzer Falaricae. Für die Angreifer können

Torpedos verwendet werden.
Nach den verlustreichen Kämpfen benötigen wir neues Material. Das Trägerschiff Tropsobor liefert in der **5. Mission** nagelneue Tie Advanced. Unter Ihrem Geleitschutz sollten eigentlich alle Jäger wohlbehalten ankommen. Die Z-95s bleiben den Flügelmännern, während sich die Staffelkommandanten um die gefährlichen Y-Wings kümmern. Sobald die Fähre Omlaut auftaucht, sehen Sie nach, wer an Bord ist. Gehen Sie mit den Angreifern nicht zimperlich um und vernichten Sie alle, auch die Korvette Ben Het.

Battle III: Sicherung der Grenzen

Um sich vor Überraschungen von außen zu schützen, wird in einem Grenzsektor eine neue Basis errichtet. Im System Argoon besteht bereits eine alte Einrichtung, von der wir in der **1. Mission** funktionsfähiges Material aufnehmen. Untersuchen Sie alle Container und sorgen Sie dafür, daß die schweren Träger ihre Aufgabe erfüllen können. Jäger und Transporter der Rebellen müssen vernichtet werden. Die neue Basis soll im Pakuuni-Sektor entstehen, wo Schmuggler und Piraten ihr Unwesen treiben. Die alte Station dort wird in der **2. Mission** zerstört, ebenso wie alle Schiffe, die nicht zum Imperium gehören. Die Korvetten greifen Sie am besten mit Torpedos an. Bevor die Container vernichtet werden, prüft man, ob nicht vielleicht Beute für uns darin ist. Sollten wir gar auf Rebellen stoßen, sorgen Sie dafür, daß wir sie gefangen nehmen können. Unser Angriffstransporter Tiger steht bereit.
Die **3. Mission** besteht darin, die Stellung solange zu halten, bis der Sternzerstörer Stalwart eintrifft. Die Fregatte Ludwick muß um jeden Preis beschützt werden. Ihre Tie Fighter werden umgebaut, so daß Sie Raketen abschießen können. Nutzen Sie diese, um dicht an Ihrer Fregatte zu bleiben.
Es darf keine überlebenden Gegner geben, auch nicht unter den Shuttles.
In der **4. Mission** wird die neue Station NL-1 gebaut. Sie müssen die Arbeiter beschützen. Wenn Rebellen angreifen, versuchen Sie, das Shuttle Shakker mit hochrangigen Rebellen lahmzulegen und die Aufrührer gefangen zu nehmen. Der Transporter Soryi steht dafür bereit. Die Korvetten der Rebellen können mit sechs Torpedos oder zwei schweren Bomben zerstört werden.
Kaum ist die Basis fertig, kommt auch schon Admiral Thrawn und will sie inspizieren. Sie eskortieren ihn in der **5. Mission**. Die Rebellen werden sich diese Chance kaum entgehen lassen, wir rechnen also mit massiven Angriffen. Bleiben Sie immer beim Admiral, der



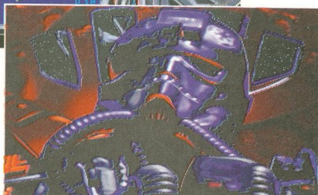


Diese Forschungsstation muß vernichtet werden

mit dem Transport Sigma 2 zur Basis geflogen wird und mit dem Transport Omega zurückkehrt. Wenn Sie sich besonders hervortun wollen, zerstören Sie alle Shuttles, die auf dem Radar pink zu sehen sind. Während wir in der **6. Mission** auf Ablösung warten, greifen die Rebellen vehement an. Wieder sind Führungspersönlichkeiten der Aufrührer mit dem Shuttle Electra vor Ort. Untersuchen Sie es und sorgen Sie dafür, daß wir die Besatzung gefangennehmen können. Unseren neuen Patrouillenschiffen darf währenddessen nichts geschehen.

Battle IV: Konflikt auf Mylok IV

Admiral Zaarin, einer unserer fähigsten Männer, beaufsichtigt die Forschung nach einem neuen Raumjäger. Allerdings haben seine Wissenschaftler es immer noch nicht geschafft, einen ausreichend kleinen Hyperantrieb zu bauen, der auch für die Tie-Schiffe verwendbar wäre. Die Habeen und Nharwaak haben aber gemeinsam ein entsprechendes Aggregat entwickelt. Zaarin verhandelt mit den Habeen über den Antrieb, was die Nharwaak zu unüberlegten Reaktionen veranlaßt.
Sie wollen in der **1. Mission** das Treffen stören und die Übergabe mehrerer Prototypen verhindern. Untersuchen Sie alle Frachtfähren und die Korvetten Charger 1 und Charger2.
Aus Rache werden die Nharwaak den Hyperantrieb an die Rebellen ausliefern. Das können wir auf keinen Fall hinnehmen! Die **2. Mission** ist ein Angriff auf die Geheimbasis der Verräter. Vernichten Sie die Transporter möglichst, bevor die Raumjäger starten können. Keine der Korvetten darf entkommen, heben Sie sich also notfalls die wehrlosen Container für den Schluß auf.
Die Nharwaak geben dennoch nicht auf und vernichten in der **3. Mission** eine Basis der Habeen. Das Imperium will die Überlebenden retten. Es müssen



Als Pilot der imperialen Streitkräfte kämpfen Sie gegen Rebellen und eigene Leute

so viele Y-Wings wie möglich zerstört und die Transporter der Habeens gesichert werden.
Währenddessen waren Admiral Zaarins Verhandlungen erfolgreich. Er trifft sich mit dem Führer der Habeen in der **4. Mission** im freien Raum zur Unterzeichnung des Abkommens. Kurz darauf erscheinen vier Transporter mit dem Hyperantrieb. Beschützen Sie die Shuttles und vernichten Sie die Korvetten-Gruppe Phazer und ihre Y-Wings. Die Korvetten zerstört man am besten mit je einer schweren Bombe.
Die Nharwaak sind endgültig Abtrünnige geworden und wollen den Rebellen in der **5. Mission** Waffen verkaufen. Greifen Sie alles an und vernichten Sie neben dem Transporter Tela auch die kleinen Jäger und die große Fregatte.



Battle V: Kampf um die Ehre

Der Verdacht, daß ein hochrangiger Offizier des Imperiums gemeinsame Sache mit den Rebellen macht, erhärtet sich immer mehr. Wir haben aber noch keine konkreten Hinweise auf den Verräter. Es ist davon auszugehen, daß unsere Gegner wissen, daß wir ihnen auf der Spur sind. Man wird Sie ausschalten wollen.
Gleich die **1. Mission** ist ein Hinterhalt. Eine routinemäßige Untersuchung eines Transports wird zum aussichtslosen Kampf gegen eine Übermacht. Minen, Tie Advanced und Tie Interceptor gegen einen Piloten – wären Sie nicht Mitglied im Geheimorden des Imperators, hätten Sie keine Chance. So können wir



Mit den schweren Bomben knackt man auch dicke Schiffe

Schutzstaffel der Basis an und befehlen Sie den Flügelmännern, Sie zu decken, sobald das Shuttle und der Transport starten. Dann verfolgen Sie diese mit Höchstgeschwindigkeit und legen glücklicherweise Verstärkung schicken. Die Minen sollte man sich bis zum Schluß aufheben, denn manchmal trifft ein schlechtgezielter Schuß einen Gegner. Sobald eine Fähre auftaucht, inspizieren Sie diese – möglicherweise will der verräterische Offizier sich von Ihrem Ende überzeugen. Belehren Sie ihn eines besseren und zerstören Sie das Shuttle.

Sehr gut! Jetzt wissen wir endlich, wer der Verräter ist. Er steht mit dem Rücken zur Wand und braucht Hilfe von den Rebellen. Untersuchen Sie in der **2. Mission** alle Container, damit wir wissen, worauf der Überläufer besonders angewiesen ist. Möglicherweise hält er sich auf der Plattform versteckt – inspizieren Sie diese. Wir halten solange die Stellung, bis der Sternzerstörer Protector des Verräters eintrifft. Sie können sich besondere Verdienste erwerben, wenn Sie alle Z-95s, alle B-Wings und den Transporter Cimigo zerstören und die Container Chi 3 und 4 sowie die Container-Gruppen Pi, Psi und Xi durchsehen. Achtung: Der Transporter Cimigo kann schnell in den Hyperraum entkommen.

Die Rebellen lassen sich die Chance, einen derart hochkarätigen Überläufer in die Finger zu kriegen, natürlich nicht entgehen. Sie wollen in der **3. Mission** den Sternzerstörer Protector mit Nachschub versorgen. Zerstören Sie alle Container nach einer eingehenden Untersuchung. Besonders wichtig ist, mindestens einen Tie Advanced der Staffeln H-Alpha bis H-Delta und alle A-Wings der Gruppe Blue zu vernichten. Ein Angriff auf den Sternzerstörer wäre ebenfalls gut für unser weiteres Vorgehen. Heben Sie sich die Raketen für die beiden Korvetten der Rebellen auf. Wir wissen immer noch nicht genau, wo sich der Verräter aufhält. Die **4. Mission** ist die Untersuchung der Korvetten und des Shuttles Toten. Zerstören Sie alle Nachschublieferungen der Rebellen und möglichst viele der Tie Advanced des Abtrünnigen.

Jetzt sitzt der Verräter in der Falle. Er ist auf der Plattform DS 5, die wir in der **5. Mission** einnehmen werden, sobald ihre Systeme lahmgelegt sind. Am besten gibt man volle Energie auf den Antrieb und schwächt die Schilde des Shuttles Toten und des Transporters Kolermigon mit je einer Rakete. Greifen Sie die mit gezielten Ionen-Schüssen ihre Systeme lahm. Nun ist sofort der Corellianische Transporter Geddawai dran. Seine Schirme schwächt man mit vier Raketen und blockiert dann die Systeme. Jetzt kümmern wir uns um die gegnerischen Raumjäger, während die imperialen Truppen die Station besetzen. Nebenbei kann noch die Korvette Wurger mit den restlichen Raketen vernichtet werden. Lord Vader wird sich anschließend um den Verräter und dessen Bestrafung kümmern.



Battle VI: Neue Waffen

Um die technische Überlegenheit des Imperiums gegenüber den Rebellen weiter auszubauen, wurde unter absoluter Geheimhaltung ein neues Tie-Schiff entwickelt. Der in allen Bereichen überragende Tie Defender mit dem ebenfalls neuen Traktorstrahl soll zu Lord Vader auf den Regierungsplaneten Coruscant gebracht werden. Sie sorgen in der **1. Mission** für die Sicherheit des Transports. Mit ein paar Rebellenjägern dürfte es keine Probleme geben.

Härter wird es in der **2. Mission**, da die Rebellen einen Hinterhalt gelegt haben. Lassen Sie sich nicht in Einzelkämpfe verstricken, sondern behalten Sie mit Hilfe der Karte den Überblick, wo Hilfe am nötigsten ist.

In der **3. Mission** müssen Sie dafür sorgen, daß unsere Forschungsstation genügend Nachschub für ihre Arbeit erhält. Wir gehen davon aus, daß die Rebellen uns dabei stören werden. Sorgen Sie in jedem Fall dafür, daß wir einen der neuen B-Wings besetzen können. Die Flügelmänner sollen die anderen Jäger übernehmen. Alle A-Wings, die zur Unterstützung erscheinen, zerstören wir ebenso rigoros wie die anderen Jäger.

Schon wieder ist eine Firma in illegale Geschäfte mit den Rebellen verstrickt. Die Galactic Electronics hat den Aufrührern modernste Technologie überlassen. Sie sorgen in der **4. Mission** dafür, daß die Forschungsplattform besetzt wird und zerstören alle feindlichen Raumschiffe. Alle Frachter werden kontrolliert, ob für uns interessante Geräte darin sind. Wenn ja, müssen wir die Transporter lahmlegen und die Objekte bergen. Den leichten Schleppern darf nichts passieren. Da ein Corellianischer Transporter gute Schilde hat, helfen zwei starke Torpedos, um ihn dann mit den Ionen-Kanonen schnell lahm zu legen.



Battle VII: Verrat bei Ottega

Während Sie sich im Simulator mit dem neuen Tie Defender vertraut gemacht haben, hat Lord Vader sich um den Sternzerstörer des hingerichteten Verräters gekümmert. Offenbar will sich die gesamte Besatzung in den Dienst der Rebellen stellen. Diese versorgen das Schiff mit neuen Gütern.

Ihre **1. Mission** ist, alle Container zu zerstören und unseren Abfangkreuzer Harpax zu beschützen, bis nach knapp 15 Minuten die Angriffstransporter-Gruppe Gold eintrifft.

Durch das Auftauchen der Rebellen-Fregatte Akaga in der **2. Mission** gerät die Harpax in eine gefährliche Lage. Greifen Sie die Akaga mit allen Mitteln an, um Zeit zu gewinnen, bis der Sternzerstörer Garrett eintrifft. Feuern Sie alle Bomben ab und laden Sie sofort am Transporter Goya nach. Dann kümmern Sie sich um die anderen Rebellenjäger.

In der **3. Mission** wird die Lage für die Harpax noch schlechter. Die Rebellen-Korvette Warhawk ist unser erstes Ziel, da sie schnell genug ist, die Harpax zu erreichen. Laden Sie flott neue Raketen nach und vernichten als nächstes die Protector. Dann sind die restlichen Rebellen-Korvetten an der Reihe. Sollte eine entkommen, ist das nicht so schlimm, Hauptsache ist, daß die Harpax den Angriff übersteht. Wesentlich schwerer wiegt, daß ein Admiral die Situation ausnutzt und statt uns zu helfen den Imperator stürzen will.

Die **4. Mission** ist ein Wettrennen gegen die Truppen des Putschisten. Lord Vader hat Sie auserwählt, an seiner Seite mit dem neuen Tie Defender zum Palast des Imperators auf Coruscant zu fliegen.

Zerstören Sie die gegnerischen Gunboats, aber behalten Sie immer Lord Vader im Tie Defender 6 im Auge. Ihm darf nichts geschehen! Sind die Gunboats beseitigt, wird der Abfangkreuzer Harpago mit Torpedos zerstört.

In der **5. Mission** steht die Zukunft des Imperiums auf dem Spiel. Imperator Palpatine ist entführt worden. Blockieren Sie die Systeme des Shuttles der Gruppe Haven, auf dem sich Palpatine befindet, und zerstören alle gegnerischen Raumschiffe. Vorsicht, die Tie Advanced des Verräters werden von sehr guten Piloten geflogen. Schießen Sie nicht versehentlich auf das Shuttle des Imperators und befehlen Sie den Flügelmännern, dieses zu ignorieren. Wird unser Imperator gerettet, würdigt er im großen Thronsaal Ihre treuen Dienste für das Imperium. (fs)

KLEIN & FEIN



Mit einem kleinen Trick stehen gleich 16 Millionen Credits auf Ihrem Themepark-Konto

THEME PARK

Sie haben die tollsten Ideen für Ihren Vergnügungspark, aber nicht genug Kleingeld? Kein Problem mit dem Hex-Cheat zu »Theme Park« von Rainer Dauner aus Göppingen. Ein gespeicherter Spielstand mit dem Spitznamen des Spielers und der Endung »Gx« wird in einen Hex-Editor geladen. Das erste Savegame heißt beispielsweise »FRITZ.G0«, das zweite »FRITZ.G1« und so weiter.
Die oberste Zeile sieht etwa so aus:

Position:	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F
Zeile 01:	01	00	00	00	00	0B	A0	86	01	00	70	37	06	00	00	00

Die Werte an den Hex-Positionen 0A, 0B und 0C werden jeweils in FF umbenannt. Damit sind stattliche 16 Millionen Credits auf dem Konto.

DIMO'S QUEST

Alle Level-Codes zum Geschicklichkeitsspiel »Dimo's Quest« hat Jan Ontje Lünsdorf aus Moormerland herausgefunden. Damit steht dem Happy-End mit der Froschprinzessin nichts mehr im Weg.

Level	Code
Candyland	
01	CGIBVESN
02	XINSEAPC
03	NBEXCOIR
04	NXSBHEAJ
05	XAPEIBDK
06	FAJMCPDV
07	ULBGXCCK
08	KAFLGPCS
09	PIDEFCLI
10	DHCLBNQG
Checkerboard-Country	
11	HKLBBTDO
12	HVFSAOLD
13	MVBEHXCO
14	MXBCJAOM
15	MBAREDXO
16	QXBGNCHP
17	IXBECJMG
18	DQINDFGT
19	VEQGILDR
20	JFKCHSBT
Neverever Land	
21	RFOAIDQL
22	NOQHBKDP
23	XKRBLECP
24	TFCRBOPH
25	TDODIENH
26	BGKCDJEJ
27	UJMAICRR
28	JMAHSDIK
29	JKUAAGEX
30	UJPALBUG
Blockbuster Town	
31	ILMDDFHP
32	PFOGCDLV
33	ULBOGCEN
34	MCNDLOBS
35	MDEQBCLR
36	SBBJCOAK
37	RALBTKCC
38	HVKEPCFM
39	FRAIETCV
40	KSFGAMFO
Psychodelic Area	
41	NTDMICEQ
42	MBGFJCEI
43	GRBLIDJH
44	BDKGQBUH
45	HRCNEIBJ
46	CGRBBFDH
47	BCHSDXEQ
48	OICPELAA
49	LAIEPCIO
50	TDGLPAEF
Showdown	
51	KEHOCEPI

FRONTIER

Ohne Geld ist auch im Weltraum nix los. Robert Sommerschuh aus Staßfurt hat bei »Frontier« einen Programmfehler herausgefunden, mit dem man recht einfach sein Konto aufmöbeln kann.
Kaufen Sie sich mehrere Passagierkabinen und füllen sie diese mit Leuten, die von dem Planeten weg wollen. Nun wird das Raumschiff verkauft, obwohl die Meldung erscheint, daß dies nicht möglich sei, solange Passagiere an Bord sind. Doch der Wert des Raumschiffs wird jedesmal dem Konto gutgeschrieben.

RÜSSELSHEIM

Gleich zwei Tips trafen zur Wirtschaftssimulation »Rüsselsheim« ein. Matthias Paul aus Usingen weiß, wie man schnell Erfolge bei der Entwicklung erzielt. Sie setzen alle Forscher auf ein Gebiet an und senken die Löhne sämtlicher Beschäftigten so weit wie möglich. Am Monatsende drohen die Angestellten mit Streik. Dann sind plötzlich Monteure und Techniker im Überfluß vorhanden und Sie müssen nicht einmal Gehälter bezahlen. Jetzt stellt man die Bezahlung wieder auf das übliche Niveau und läßt in allen Bereichen kräftig forschen. Nach ein paar Monaten kommen die ersten Erfolge und auch der Gewinn geht in die Höhe.
Mit einem Hex-Editor hat Stefan Mohr aus Dortmund sein Kapital verbessert. Das Savegame heißt beispielsweise »Detroita«, wenn es unter »a« abgespeichert wurde, und wird in den Editor geladen. Die Stellen 207, 208, 209 und 20A müssen geändert werden:

Position:	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F
Zeile 200:	07	01	00	00	00	00	00	56	32	03	00	00	00	00	00	00

In diesem Fall sind das die Werte »56 32 03 00«, die dann »FF FF FF 25« lauten müssen.

IN EXTREMIS

Die kompletten Level-Codes für die Alien-Hatz »In Extremis« hat Tobias Eckert aus Gau-Odernheim herausgefunden.

Ebene	Level-Code	Einstiegscode
C200	IJEKAH	
B101	JBHGAD	
A002	CJBAIK	ATILAHUN
B103	FIJGAD	
C204	KADBEI	ZENDOR56
D305	JDKCHB	STRADIUS
C207	CHIGAK	TARRACI12
B108	HDGJAE	
A009	BGJAF	CARTOONO
C210	AFBJDH	GOREXZ73
B111	JEAGHI	ALTEA117
A012	ABFEKI	
B113	AIDCJF	
C214	EFGHJC	RAMDAC38
D315	IJHGBA	
E416	EIABDC	
D317	JFBADG	EPSILON4
F518	AEDKGB	
G620	KCFGIB	
H721	HEAJDF	NEAREND1
H719	KFGCJD	
I822	GDEAJF	CENTRAL7
G623	HEFDKB	
H724	JGCDIB	
H725	CDAJKE	ARKETYPE
F526	EFIBAG	PRACTIX4
I827	BHAJKG	
F528	HJKDCF	ANTARESS
G629	FKIEJG	CLEENEND

PIZZA CONNECTION

Banken sind durchaus übers Ohr zu hauen, das wurde schon öfter bewiesen. Auch im Strategiespiel »Pizza Connection« ist das kein Problem, fand unser Leser Sebastian Nolte aus Schwerte heraus.
Man beginnt mit einem beliebigen Charakter am besten in Zürich. Dort ruft man alle Banken an, bis man möglichst viele Kredite beisammen hat. Dann speichern Sie Ihren Charakter und beenden das Spiel. Nach dem Neustart und Laden Ihrer Spielfigur können Sie die Prozedur solange wiederholen, bis Sie genügend Geld für Marmorböden und teuere Möbel haben. Das Spiel speichert nämlich nicht, ob Kredite aufgenommen werden; daher müssen sie auch nicht abbezahlt werden. Alternativ kann man einem Computergegner eine negative Summe überweisen (Spieler 2 = Konto 222 222 usw.). **(fs)**

Gastronomie-Tips

PIZZA CONNECTION



Irgendwo zwischen Mehl und Mafia ist das große Geld versteckt. Ein Pizza-Profi verrät die ersten Schritte vom Salami-Schnippsler zum Teig-Jongleur.

Lars Schmucker aus Heuchelheim ist Pizza-Bäcker aus Leidenschaft und gibt seine gesammelten Erfahrungen mit dem Strategiespiel Pizza Connection an den Teigfladen-Nachwuchs weiter. Am Anfang macht das Spiel einen sehr komplexen und schweren Eindruck. Einsteiger sollten nur im Freimodus spielen, da der Missionsmodus nur für erfahrene Spieler geeignet ist.

Bei der Auswahl eines Charakters ist sehr wichtig, alle Werte genau anzuschauen und sich nicht nur nach dem Geld zu richten. Intelligenz und Kochen ist nur für den Computergegner wichtig. Man sollte besonders auf die Werte Beliebtheit, Persönlichkeit und Energie achten, nicht zu vergessen die Gesundheit. Wir empfehlen folgende Charaktere: Ole Olsen, Captain Cook und Zorro Zornig. Die beiden letzten haben zwar nicht so viel Geld, glänzen aber durch ihre Charakterwerte. Als nächstes muß der Ort bestimmt werden, an dem die erste Pizzeria eröffnet wird. »Der große Städteführer« ist zwar wichtig für die Auswahl, dennoch sollten Sie für den Anfang in Berlin beginnen. Die Stadt glänzt durch niedrige Mieten, keine große Qualtitätserwartung bei den Pizzas und durch geringe Komfortansprüche in der Ausstattung. Außerdem sind die Waren nicht besonders teuer. Die Stadtbezirke Wannsee und Treptow sind am Anfang nicht zu empfehlen, da das Durchschnittseinkommen der dort lebenden Bürger nur 200 Mark beträgt.



Als kleiner Arbeiter beginnt der Pizza-Bäcker, doch mit unseren Tips stehen Sie bald ganz oben auf dem Treppchen

Charlottenburg zeichnet sich besonders durch sehr geringe Kriminalität und ein hohes Durchschnittseinkommen aus. Das erste Restaurant sollte zwischen 1800 und 2800 Mark an Miete kosten. Das Kaufen von Räumen oder Lagerhallen lohnt sich übrigens nicht, besser ist es, brav die Miete zu bezahlen. Die Einrichtung kauft man auf keinen Fall bei den billigsten Anbietern. Am Anfang empfiehlt sich der Schnäppchen-Markt, der ein paar nette Möbel anbietet.

Bei der Auswahl der Läden ist darauf zu achten, daß eine Kundenschicht besonders stark vertreten ist. So kann man sich bei der Einrichtung des Ladens auf den Geschmack dieser Zielgruppe konzentrieren. Wenn sich im Einzugsbereich des Restaurants besonders viele Senioren befinden, brauchen Sie beispielsweise keine Spielautomaten aufstellen. Bei späteren Läden sollten Sie Unterhaltungselektronik aufstellen (Fernseher, Juke-Box, usw.), da man dadurch eine bestimmte Zielgruppe sehr direkt anspricht. Wichtig sind auch Tisch- und Bodenpflanzen, denn fast alle Gäste reagieren positiv auf viel »Grünzeug«. Wichtig: Ohne einen entsprechenden Bodenbelag können Sie die Einrichtung vergessen, denn dann kommen Sie nie auf einen grünen Zweig!



Hoffentlich trifft Ihre erste eigene Pizza den Geschmack der Kunden

Die Speisekarte

Wenn die Ausstattung komplett ist, wird die erste Pizza in den Ofen geschoben. Am Anfang reichen vier bis sechs Standard-Pizzas. Lassen Sie beim Zusammenstellen der Speisekarte die anvisierte Zielgruppe nicht aus den Augen. Arbeiter mögen besonders die klassischen Pizzas, wogegen die Jugend ganz scharf auf Hähnchenpizza ist. Wir empfehlen für die erste Zeit folgende Kreationen: Pizza Neapolitana, Pizza Margherita, Schinkenpizza, Hähnchenpizza und Krabbenpizza.

Es ist völlig unsinnig, zu Beginn viele eigene Pizzas zu backen. Man sollte aber dennoch genau auf den aktuellen Trend, die Zeitung und die Verkaufszahlen achten. Zu Beginn genügt es, eine Pizza mit möglichst vielen Zutaten, die momentan gerade im Trend liegen, ins Programm aufzunehmen. Die Bewertungen der Jury sollte bei den Imitationen der Standardpizzas über 90 Prozent liegen, da die Gäste nur eine gute und schmackhafte Imitation kaufen. Das Programm berücksichigt neben der genauen Menge auch die Verteilung der Zutaten.

Die Bewertungen für eigene Pizzas fallen zwangsläufig viel schlechter aus. Jedes Jury-Mitglied steht für eine Zielgruppe, die nach ihrem Geschmack entscheidet. Die Beurteilung ist aber nur zweitrangig, da es auf die Zutaten ankommt, die im Trend liegen müssen – sonst floppt die Pizza. Hat man das alles beachtet, sind hohe Verkaufszahlen und ein Platz in der Top Ten sicher.

Zu Beginn muß man noch selbst die Wareneinkäufe tätigen, später kann man bekanntlich Lieferverträge vereinbaren, die aber nur bei sehr gut laufenden Läden abgeschlossen werden sollten. Wenn man drei oder vier Pizzerias besitzt, sollte man eine Lagerhalle mieten, da dies viel Arbeit beim Wareneinkauf abnimmt. Außerdem verfaulen die Vorräte im Lagerhaus nicht und man kann dort auch Waffen lagern. Das Lagerhaus sollte je nach Anzahl der Läden in einer Stadt zwischen 25.000 bis 35.000 Einheiten an Lagerkapazität haben.

Anfänglich sind die Computergegner noch um einiges besser als der Spieler, es dauert daher auch sehr lange, bis eine eigene Pizza in die Verkaufscharts kommt. Mit der Zeit haben die Digi-Bäcker aber keine Chance. Man sollte auch nicht davor zurückschrecken, ein oder zwei Kredite aufzunehmen. Achten Sie auf die Kredithöhe (5.000 bis 10.000 Mark) und auf die Rate (höchstens 22 Prozent). Das Ansehen in der Bevölkerung ist nicht zu unterschätzen, die Unterwelt dagegen zuerst nicht so wichtig. Eine Geldstrafe oder



Gefängnis schadet nämlich sehr. Das Schutzgeld der Mafia sollte der Spieler aber auf jeden Fall bezahlen, da die Computergegner regelmäßig Ihren Laden bei Nacht besuchen kommen. Durch das Schutzgeld hat man keine Probleme mehr mit dem Bombenterror. Ein erfolgreicher Anschlag eines Gegners ist meistens teurer als das Schutzgeld.



Schmiergeld für den Bürgermesister

Für das Ansehen sind Orden und Sterne, die für das Restaurant vergeben werden, enorm wichtig. Klar, keiner will korrupt sein, aber es lohnt sich auf jeden Fall, dem Bürgermeister ein kleines Taschengeld auf sein Privatkonto zu überweisen. Jeden Monat findet auch ein Pizzaback-Wettbewerb statt. Dabei heimst der Sieger sehr viel Geld und Ruhm bei der Bevölkerung ein. Man sollte aber nur teilnehmen, wenn man genau weiß, wo sich die einzelnen Zutaten befinden. Die Computergegner sind teuflisch schnell und legen einen sehr hohen Standard vor. Am Ende des Jahres findet noch die Krönung der Pizza des Jahres statt. Hier entwirft man eine Pizza, die von einer Jury begutachtet wird. Die siegreiche Pizza verkauft sich im kommenden Jahr hervorragend.

Nachdem man in Berlin vier bis sechs Läden eröffnet hat, geht es auf die Suche nach einer neuen Stadt. In Madrid oder Athen kann man auch für wenig Geld zu viel Ruhm kommen. Schwere Städte für einen kleinen Geldbeutel sind Wien, Paris und Zürich. Hier muß man mit hohen Mieten sowie hoher Qualtitäts- und Komforterwartung rechnen. Allerdings sind die Gewinne auch entsprechend üppig. Wenn Sie in verschiedenen Städten aktiv sind, sollte in den Lagerhallen nur das Nötigste sein. Denn wenn man sich beispielsweise in Athen aufhält, werden keine Waren aus den Lagerhallen der anderen Städte verbraucht, nur die in Athen. Trotzdem verkaufen Ihre Ristorantes weiterhin Pizzas. Sie müssen sich somit keine Sorgen machen, ob irgendwo eine Ware ausgegangen ist und können sich auf die Stadt konzentrieren, in der Sie gerade sind.

Langsam sollten Sie sich auch Gedanken über Ihre kriminelle Laufbahn machen. Durch Scherzartikel-Attacken auf die Konkurrenten steigt das Ansehen bei den Gangstern ein wenig. Danach setzen Sie sich mit der örtlichen Mafia in Verbindung. Diese verkauft gerne Telefonnummern von Waffenlieferanten.

Wer sich wundert, warum immer die Polizei erscheint, wenn man einen Waffenhändler auf Waffen anspricht, der sollte mal nach »Eis« fragen! Die verschiedenen Eissorten stehen jeweils für die vier Waffenarten. Einen starken Konkurrenten sollte man am besten mit Bomben besuchen. Diese haben die größte Wirkung, außerdem geht es am schnellsten. Am besten speichern Sie vor einem Einbruch ab, weil die Folgen verheerend für Ihr Ansehen sind, wenn die Polizei Sie schnappt. Wenn man langsam zu Ruhm bei der Unterwelt gekommen ist, sind Geschäfte mit der Mafia lohnenswert. Besonders im Waffenhandel kann man sehr viel Geld in sehr kurzer Zeit machen. Bei Einbrüchen ist der Charakterwert »Gewandtheit« wichtig.

Werbung

Ohne Werbung läuft bekanntlich nichts mehr. In Pizza Connection sind die Handzettel am billigsten und bei der Eröffnung des ersten Geschäftes zu empfehlen. Zeitungswerbung ist erschwinglich und meist sehr effektiv. Man muß aber aufpassen, da man selbst einen Werbespruch zusammenstellen muß und oft nur Nonsens dabei herauskommt. Bei einem guten Spruch (rund 40 Prozent Effizienz) sollten Sie auf jedem Fall die Werbung für 30 Tage kaufen. Reklame durch Plakate und Fernsehen lohnt sich erst bei mehreren Restaurants. Mit diesen Tips sollten Sie in einem Jahr rund zwei Millionen Mark Bargeld gescheffelt haben. (fs)



Inserentenverzeichnis

Der Gesamtauflage liegen Beilagen der Firma 1&1 Direkt Informationstechnik GmbH, Montabaur bei.

SURVIVAL-GUIDE

OUTPOST

Dank eines spartanischen Handbuchs ist schon der Spielstart bei Outpost keine leichte Sache. Wir helfen bei den ersten Gehversuchen.

Ein technischer Tip vorweg: Wenn Sie einen eher langsamen Rechner haben, so schließen sie vor dem Start von Outpost erst alle anderen geöffneten Windows-Applikationen. Verzichten Sie in diesem Fall auch unbedingt auf die »Tile Animations«.
Die folgenden Tips beziehen sich auf den Easy-Modus, sind aber auch für höhere Schwierigkeitsstufen anwendbar.

Der Start

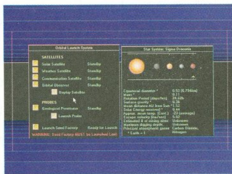
Zu Beginn rüsten wir das Raumschiff aus und schicken Sonden zu maximal vier Sonnensystemen. Günstige Zielsysteme sind z.B. Alpha Centauri B, Delta Pavonis und Sigma Draconis. Es wird dabei übrigens nicht »gewürfelt«: Alle Planeten und Systeme sehen bei jedem Spiel gleich aus. Bei der weitgehend vorgegebenen Beladung sollten Sie von jedem Satelliten und jeder »Probe« ein Stück mitnehmen, nur die »ULBI Probe« ist unnötig. Packen Sie vier »Colonist Landers« und zwei »Cargo Landers« ein. Nun fehlt nur noch die Mitnahme von möglichst vielen Kolonisten (d.h. 200) und je 13 Vorräten (»Food«, »Life Support«). Beim Start schicken Sie zunächst die »Instellar Probe« los, dann das Raumschiff selbst.
In ihrem Zielsystem angekommen, müssen Sie sich für einen der bis zu vier Planeten entscheiden. Dabei sollten Sie auf möglichst viele Ähnlichkeiten zur Erde achten (fast alle Daten werden relativ zur Erde angegeben). Klicken Sie sich durch den Abschuß der einzelnen »Probes« und Satelliten durch, dann kann die Landung initiiert werden.

Die Landung

Stoppen Sie die Rotation des Planeten im entsprechenden Fenster und klicken Sie auf einige Landeplätze. Wählen Sie nun im Auswahlfenster den Seed Lander an und plazieren Sie ihn per Linksklick auf der großen Karte. Lassen Sie sich nicht entmutigen, wenn Sie die informative Meldung »That is not possible on this terrain« erhalten, versuchen Sie's an einer anderen Stelle nochmal. Es sollte auf jeden Fall ein Mindestabstand von drei Feldern zur nächstgelegenen Mine eingehalten werden.
Falls Sie Probleme mit dem Speichern haben, so versuchen Sie es in der Runde darauf nochmal, dann klappt es. Schalten Sie Ihre AI durch Klick auf das Planetensymbol links unten ein und lesen Sie den ersten Zeitungsbericht. Nun kann die erste Runde durch Linksklick auf das Planetensymbol rechts unten beendet werden.

Die ersten 20 Runden

Jetzt sollte der Seed Lander zu sehen sein, umgeben von vier Röhrenverbindungen und vier Baustellen. Durch Klick auf die Baustellen erfahren Sie, was gebaut wird und wie lange es noch bis zur Vollendung dauern wird. Später können Sie durch Anklicken nähere Informationen zu den meisten Gebäuden bekommen bzw. deren Produktion steuern.



Links werden Satelliten auf den Planeten rechts losgelassen

Wählen Sie den »Robodozer« aus und lassen Sie ihn ein leeres Feld planieren, das direkt zu einem Röhrenanschluß benachbart ist. Setzen Sie den »Robodigger« an ein anderes Anschlußstück, um in die Tiefe zu bohren. Als letztes sollte noch der »Robominer« auf die der Kolonie am nächsten gelegene Mine plaziert werden.
Wenn Sie Ihren Robodozer auf freies Terrain gesetzt haben, ist er in Runde 2 fertig; bei schwierigem Terrain werkelt er noch weiter. Der Witz mit den Robotern ist, sie nie untätig herumstehen zu lassen. Also geben Sie dem Dozer gleich ein weiteres Feld zum planieren vor. Klicken Sie sich so durch die ersten Runden, es passiert zunächst nichts Interessantes. In Runde 4 wird die »Seed Power« fertig, deren Energieausstoß für die Anfangsphase ausreicht.

WO GIBT'S EIN UPGRADE?

**Wie Sie im Test (Seite 76) und dem Interview (Seite 20) in dieser Ausgabe lesen können, wurde Outpost in einer »entschlackten« Version ausgeliefert. Sierra verspricht aber, daß Sie Ihr Outpost gegen die in cirka 3 Monaten erscheinende neue Version eintauschen können, und zwar vollkommen kostenlos. Sie können das Spiel stattdessen auch gegen ein anderes CD-Spiel von Sierra, Coktel Vison oder Dynamix umtauschen. Alle Outpost-Käufer sollten deshalb auf jeden Fall ihre Registrierungskarte einschicken und möglichst den Kaufbeleg (Kassenzettel) vorerst aufbewahren. Wenden Sie sich zum Umtauschen an die Sierra-Kundenbetreuung in England, die Montag bis Freitag von 9 bis 17 Uhr unter (0044) 734303171 erreichbar ist.
Aktuelle Details können Sie bei der Hotline von Sierras Deutschland-Distributor Bomico erfragen (Tel. 06107/8081; Montag bis Freitag von 15 bis 18 Uhr).**

In Runde 7 ist der »Smelter« betriebsbereit, eine Runde darauf hat der Robodigger seinen ersten Aufzug fertig. Wir schalten in den ersten Untergrund-Level und konzentrieren uns nun mehr auf das Planieren im Keller des Planeten. Achtung: Nur die Felder, die unmittelbar an einen Lift angrenzen, können planiert und bebaut werden. Beginnen Sie deshalb gleich mit dem Bau eines neuen Lifts von der Oberfläche nach unten. Außerdem können Sie in Runde 8 auch den Robominer neu einsetzen. Wollen Sie die soeben gebaute Mine nach unten hin erweitern, dann setzen Sie ihn einfach im ersten Underground-Level auf den Minenschacht. Es ist aber zunächst ratsamer, ihn eine weitere oberirdische Mine beginnen zu lassen.
Die »Seed Factory« wird in Runde 9 fertig; befehlen Sie ihr, Robodozer zu bauen. Ihren Betrieb wird die Fabrik zwar erst nach Landung der Kolonisten aufnehmen, aber wir sorgen halt schon vor. Eine Runde darauf sollte das erste unterirdische Feld planiert sein, lassen Sie den Robodozer sofort weiterschuften (und zwar in einem Feld, das an den eben planierten Abschnitt angrenzt).
In Runde 11 wird das »Command Center« fertig. Da somit provisorischer Wohnraum zur Verfügung steht, tauchen im Auswahlmenü der Cargo- und Colonist Lander auf. Landen Sie alle Landekapseln in Feldern, die maximal fünf Felder vom Seed Lander entfernt sind. Planiert brauchen sie übrigens nicht zu sein.
Von Runde 12 an können Sie endlich richtig mit dem Aufbau loslegen. Errichten Sie in dem zunächst planierten Untergrundfeld eine »Tube Intersection«. Übrigens sollte diesen grundsätzlich Vorrang vor den geraden Röhren gegeben werden: Die geraden Verbindungen bieten immer nur eine neue Anschlußmöglichkeit, die Kreuzungen aber drei. Außerdem sollten in Runde 12 ein »Agridome« und eine »SPEW-Facility« (Recycling-Anlage) in Auftrag gegeben werden – Sie haben doch hoffentlich zwei planierte Felder, die an ein freies Röhrenstück angrenzen? Sobald Sie die nötigen Ressourcen haben, müssen Sie eine CHAP-Facility errichten. Ohne Luft atmet es sich irgendwie so schlecht...
In Runde 13 bauen Sie auf dem neu planierten und zur unterirdischen Röhrenverbindung benachbarten Feld eine »Residential-Structure«. Momentan treten sich die Kolonisten nämlich im Command Centre auf die Füße, was die Moral ziemlich beeinträchtigt. Zwei Züge später ist die erste Wohnsiedlung fertig, die Überbelegung sinkt hiermit (und durch die Todesfälle) auf etwa 190 Prozent. Beginnen Sie sofort mit dem Bau einer zweiten Wohnsiedlung. Auch die zweite Mine sollte nun fertig sein. Wenn Sie genug freien Platz (und Ressourcen) haben, können Sie den Bau von »Storage Tanks« und einer weiteren »Power facility« ins Auge fassen. Überstürzen Sie aber nichts: Zu schnelles Emporschießen Ihrer Kolonie bringt nur

CHEATS PER TASTENDRUCK

Im folgenden werden einige nette Tastenkombinationen aufgezählt, die Ihnen bei Outpost weiterhelfen können.

F5	**Mehrere Runden auf einmal berechnen lassen**
STRG + F9	**Einsatz des »mass driver«, sofern Sie einen haben**
STRG + F10	**Auswahlmenü mit sechs Katastrophen erscheint**
STRG + F11	**Unendlich viele Rohstoffe**
STRG + F12	**Die Moral der Kolonisten steigt gewaltig**

Scherereien. Nutzen Sie die die gemächliche Anfangsphase, um möglichst viele Lifts zu bauen, Felder zu planieren, etc. Der zweite Lift müßte in Runde 16 seine Arbeit aufnehmen, so daß acht weitere unterirdische Felder bebaggert werden können. Im 17. Zug folgt der Agridome – juhu, sechs Monate nach der Landung gibt's mal wieder was zu essen! Schaut man in Runde 18 in den Master Report, so ist zu lesen: Zum ersten Mal ist die Moral wieder gestiegen. Wenn erst mal die CHAP-Facility gebaut wurde, sollten auch die Todesfälle langsam zurückgehen. In Runde 20 schließlich ist die erste SPEW-Facility einsatzbereit, die dazu dient, fehlende Rohstoffe durch ein Ersatzmaterial auszugleichen. Wenn Sie die zahlreichen Todesfälle beunruhigen, sollten Sie übrigens erst die »CHAP« und dann die »SPEW« bauen.

Was kommt danach?

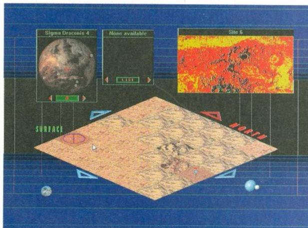
Bei Ihrer Expansion haben Sie vielleicht das Problem, durch unzugängliches Terrain blockiert zu werden. In diesem Fall können Sie einen Robodigger zur Explosion bringen (»self destruct«), die einige umliegenden Felder einebnet.

Ihre ursprüngliche Seed Power reicht nicht ewig, in Runde 151 geben die anfänglichen Gebäude (Seed Power, Seed Factory und Seed Smelter) ihren Geist auf. Sorgen Sie also rechtzeitig für Ersatz, bauen Sie eine neue Fabrik und einen neuen Schmelzofen. Welche Energiequelle Sie in Zukunft benutzen, hängt von den Gegebenheiten ab. Ein installierter Solar-Satellit versorgt bis zu zwei Solar-Empfangsstationen mit Energie und reicht in vielen Fällen aus. Ansonsten tut es auch erstmal der mitgebrachte Reaktor.

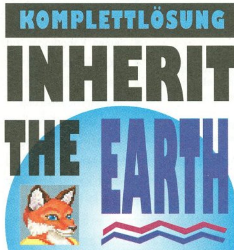
Die Lebensdauer von Robotern beträgt ungefähr 200 Runden, so daß Sie auch hier für etwas Vorrat sorgen sollten. Überzählige Roboter werden im Warehouse gelagert, bevor sie durch ein Robot Command Centre aktiviert und eingesetzt werden. Ein solches Center kann bis zu zehn Roboter kontrollieren. Auch die erste Mine wird irgendwann (so nach etwa 250 Runden) ausgebeutet sein, aber Sie sorgen ja hoffentlich schon längst für Nachschub. Graben Sie kurz vor dem vermutlichen Ende der Mine einen Level tiefer.

Befindet sich die Moral Ihrer Leute zwischen 800 und 1000, so werden die Rebellen anfangen, zu Ihnen überzulaufen. Vergessen Sie lieber die irgendwann entleerte Rebellenkolonie – Sie können kaum etwas damit anfangen. Am besten planiert man die Gebäude, so haben die SPEW-Anlagen wenigstens etwas davon.

Wenn Ihre Kolonie so langsam in Schwung kommt, sollten Sie sich vorrangig um die Forschung kümmern. Das einzige als solches zu bezeichnende Spielziel von Outpost ist der Bau eines neuen Raumschiffs. Mit der Zeit werden durch die Forschung neue Gebäude möglich, oder Sie erwerben sich Spezialfähigkeiten (Warnungen vor Katastrophen, etc.). Irgendwann haben ihre fleißigen Forscher die Nanotechnologie erforscht, womit der Raumschiffbau möglich wird. **(la)**



Die Auswahl des Landeplatzes



Inherit the Earth

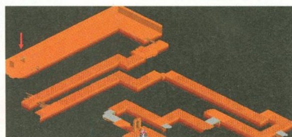
Übertrieben schwer ist New Word Computings Adventure nicht gerade, aber unsere Komplettlösung kann die Suche nach der blauen Kristallkugel erleichtern. Ratefuchs Rif hat uns freundlicherweise sein Tagebuch zur Verfügung gestellt.

Vielleicht hätte ich doch auf meine Freundin Rhene hören sollen. Sie sagte zu mir: »Rif, denk nicht immer an das Gewinnen des Rätselwettbewerbs. Mach Deinen Kopf frei!« Wahrscheinlich habe ich deswegen auch verloren. Dann wurde ich auch noch beschuldigt, den »Orb of Storm« gestohlen zu haben – nur weil ich ein Fuchs bin! Als Rhene als Geisel zum König der Wildschweine verschleppt wurde, gab es nur einen Ausweg: Ich mußte die Kristallkugel wiederfinden. Wenigstens standen mir der Elch Eeah und das Wildschwein Okk zur Seite. Und so begann das Abenteuer...

Unsere gemeinsame Suche beginnt auf dem Jahrmarkt. Gespräche mit anderen Leuten bringen einige interessante Hinweise, aber keine heiße Spur. Im Zelt des kleinen Geldwechslers kommt mir spontan die Idee, mein silbernes Medaillon zu verkaufen. Ich kann es einfach nicht mehr sehen, da es mich immer an meinen zweiten Platz beim Wettbewerb erinnert.

Wir einigen uns darauf, zuerst den Tatort im Tempel zu untersuchen. Leider sind nicht alle Türen offen, so daß wir erst einmal nach der Priesterin Elara suchen. Eeah glaubt, daß der Eingang zum Heiligtum an der Ostseite des Geländes liegt. Gesagt, getan. Der Elch hat sogar recht, doch Elara ist mißtrauisch. Sie verlangt einen Vertrauensbeweis ihres alten Freundes, des Elchkönigs. Nun gut, wir stiefeln also los. Im Wald werden wir nicht gerade freundlich empfangen. Erst als Eeah seinem König die Situation erklärt, entspannt sich die Lage etwas. Wir erhalten einen goldenen Apfel als Zeichen für Elara. Endlich ist sie überzeugt und wir können den Tatort begutachten.

Im Garten nördlich der Wohnhäuser finden wir im Schlamm einen seltsamen Fußabdruck und unbekannte Beeren. Keiner kann den Abdruck identifizieren. Da fällt mir der Rattenkönig ein, der unglaublich weise und gebildet sein muß. Als wir zu ihm wollen, hält uns am Höhleneingang ein paragraphenreitender Wächter auf. Da ich keine Lust auf lange Diskussionen habe, bespreche ich mit meinen Begleitern ein Ablenkungsmanöver. Unbemerkt komme ich an die Mäntel heran und verkleide mich. Der Weg ist nicht leicht zu finden, aber ich schaffe es. Für andere Suchende habe ich übrigens eine kleine Skizze angefertigt. König Sist verlangt, daß ich ihm den Abdruck bringe, anders könne er ihn nicht identifizieren. Doch die Beeren kämen ihm bekannt vor.



Wenn die grüne Echse keinen Strich durch die Rechnung macht, gelangt man auf diesem Weg aus dem Drachenlabyrinth heraus. Unbedingt vorher speichern!

Eine heiße Spur

Ich marschiere zu meinen Freunden zurück. Mir kommt die Idee, einen Gipsabdruck der Spur zu gießen. Im Dorf der Frettchen ist links des südlichen Eingangs ein Gemischtwarenladen, in dem wir den Gips kaufen. Im Tempelgarten gibt es einen Eimer und Wasser, mit dem ich den Gips verrühre und die Form abnehme. Der Rattenkönig erkennt den Abdruck: Es muß ein Waschbär gewesen sein!

Mit diesem Wissen wollen wir zum Wildschweinkönig und um etwas Unterstützung bitten. Mit den beiden dämlichen Wachen gibt es keine Probleme, nur zwingt mich der König, zu ihm ins Schlammbad zu kommen. Naja, Augen zu und durch! Schmutzig, aber mit heiler Haut verlassen wir die Burg wieder. Ei, was finde ich denn da in meinem Fell? Einen Ring mit einem Wolfskopf! Ist da etwa ein Bündnis der Wildschweine mit den Wölfen im Busch? Sehr interessant...

Unsere nächste Station ist das Haus von Tycho Northpaw. Der alte Hund hat eine sehr interessante Karte des Gebietes, in dem wir den Waschbären vermuten. Er würde uns die Karte geben, wenn wir eine kaputte Linse reparieren können. Wenn's weiter nichts ist! Frohgemut stiefeln meine Begleiter und ich zum Dorf der Frettchen, wo der Glasermeister arbeitet. Ihm zeigen wir die Linse, und er nimmt uns mit zur Versammlung seines Dorfes ins Wirtshaus. Unbeeindruckt von den großen Sägen an der Wand unterziehe ich mich dem Test, damit ich mit dem »Orb of Hands« sprechen darf. Das Puzzle ist nicht leicht, aber ich schaffe es mit ein paar Hilfen.

Das Gespräch mit der kleinen Kugel endet schnell. Wir brauchen mehr Informationen. Nur Sist kann uns weiterhelfen. Als der Glasermeister mit seiner Arbeit beginnt, merkt er, daß er nichts hat, um die Linse zu polieren. Als wir so hin und her überlegen, fällt ausgerechnet dem dicken Okk ein, daß sein König bevorzugt in Schlamm aus rotem Sand badet, der sich auch vorzüglich zum Polieren von Linsen eignet. Oh Gott, ich will nicht wieder zu dem Ekelbatzen in seinen Schlamm steigen! Mein schönes Fell! Aber was soll's, ich gehe schließlich doch. Wenigstens ist das Gespräch kurz und ich bin schnell wieder zurück.

Beim Kalauer-König

Endlich ist die Linse fertig und wir können zu Tycho gehen, der uns hocherfreut die Karte gibt. Als wir sein Haus verlassen, wartet ein Bote von Elara auf uns. Er gibt mir einen Brief, mit der Bitte, diesen ihrer Schwester zu geben, die irgendwo im Norden wohnt. Auf unserem Weg durch die Berge kommen wir an das Hundeschloß. Ich hoffe, daß der König meine Witze als Zoll akzeptiert, doch der Scherzkeks kennt wirklich jeden Kalauer und schmeißt mich samt meiner Begleiter in den düsteren Kerker. Eine Untersuchung der Zelle fördert einen losen Stein zu Tage, der sich aber nicht ganz lösen läßt. Na gut, dann rufen wir halt den Kerkermeister, der uns wenigstens etwas zu essen bringt. Auch wenn es widerlich aussieht – runter damit! Und siehe da: In dem Fraß war wohl Spinat drin, denn ich fühle mich plötzlich unheimlich stark. Der Stein ist somit kein Problem mehr. Da Okk und Eeah zu dick für den Tunnel sind, fliehe ich alleine. Eine Falltür beendet schnell den Traum von Freiheit. Das Drachenlabyrinth, in dem ich lande, hat es wahrlich in sich. Die gefährliche Echse wirft mich ständig ins Wasser. Ich kann mich kaum orientieren, trotz-

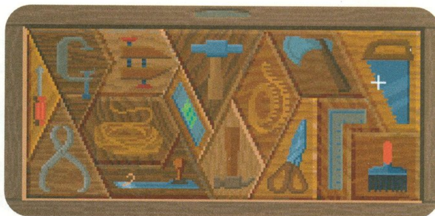
dem erreiche ich irgendwann den Ausgang. Für all die Unglücklichen, die auch den Ausweg suchen, habe ich einen Plan gezeichnet.
Auf der Landkarte von Tycho sehe ich einige Zelte. Ich versuche dort Hilfe zu finden. Doch im Gegenteil: Die Tochter des Katzenoberhaupts ist todkrank und ich verspreche, Hilfe zu bringen. Im Norden des Landes finde ich die einsame Hütte von Elaras Schwester. Sie sagt mir, wie ich der Kleinen helfen kann. Honig, Katzenkraut sowie Nadel und Faden brauche ich. Der Honig ist kein Problem, denn in der alten Eiche auf einem Hügel ist ein Bienennest. Mit den trockenen Ästen und einem Feuerstein, den ich in einem Steinbruch im Osten finde, ist schnell ein feines Feuerchen entfacht. Nachdem der Rauch die Bienen vertrieben hat, ist der Honig mein. Das Katzenkraut wächst an einem Fluß im Westen. Nadel und Faden hat der fahrende Händler Kylas Honeyfoot, den ich auf einer der Lichtungen finde.

Keine schlafenden Hunde wecken

Elaras Schwester mixt aus den Zutaten eine tolle Medizin, die ich der Kleinen gebe. Kaum ist die Wunde genäht, geht es ihr auch schon besser. Als Gegenleistung mischen die Katzen den Hunden ein Schlafmittel ins Essen, damit ich meine Gefährten befreien kann. Der Weg ins Schloß ist kompliziert. An der ersten Abzweigung rechts, dann geradeaus, an der nächsten Abzweigung wieder geradeaus, links und geradeaus und man steht in einem kleinen Raum. Wenn ich durch die rechte Türe und links, geradeaus, zweimal rechts, zweimal geradeaus, zweimal links und dann wieder rechts gehe, komme ich ins Schlafzimmer des Prinzen. Vorsichtig schleiche ich mich dicht an das Bett heran, und nehme den Schlüssel. Auf dem Rückweg gehe ich in dem kleinen Raum durch die linke Türe weiter. Links, rechts, zweimal geradeaus, rechts und links und – hoppla, ein Zimmer voller Hunde! Gottseidank sind die ins Kartenspielen vertieft. Ich schleiche mich vorbei, gehe an der ersten Abzweigung rechts und dann gleich geradeaus und komme so ins Gefängnis. Mit meinen beiden Freunden geht es geradeaus, zweimal links, zweimal rechts, zweimal links, geradeaus, zweimal links, rechts und geradeaus aus dem Schloß heraus.
Bei meinem ersten Besuch im Steinbruch war mir ein grüner Kristall aufgefallen, den ich aber nicht abbrechen konnte. Zusammen mit Okk und Eeah gehe ich nochmals hin. Okk, unser Kraftprotz, schafft es schließlich, das kostbare Stück herauszubrechen. Das Seil nehmen wir auch noch mit. Den Kristall will ich gegen den Ring mit dem Wolfskopf eintauschen, der mir auf der Suche nach den Wölfen noch nützlich sein könnte. Wir finden Kylas Honeyfoot auf einer der Lichtungen wieder.
Weiter geht es nach Norden, wo uns ein Abgrund den Weg versperrt. Eeah springt einfach darüber hinweg, bindet das Seil fest und Okk und ich können herüberklettern. Im Nordwesten finden wir einen kleine Anlegestelle. Der Fährmann setzt uns über, nachdem er den Wolfsring gesehen hat. Er erzählt einige interessante Geschichten.

Tanz mit den Wölfen

Auf der Insel gehen wir zu einem Wasserfall, wo wir auf die Wölfin Shiala treffen. Weiter im Norden ist ein Lager aggressiver Wölfe, die uns gefangennehmen. Dort finden wir auch den Waschbären, nach dem wir so lange gesucht haben. Glücklicherweise kommt Shiala und befreit uns. Für eine Wölfin ist sie gar nicht so übel. In einer Baracke finde ich eine Trophäe aus vergangenen Zeiten, die ich mitnehme. Neugierig wie wir sind, untersuchen wir die alten Ruinen im Westen. Die meisten Türen sind zwar verschlossen, doch im zweiten Gebäude auf der linken Seite findet Okk eine Drahtspule. Auf unseren weiteren Streifzügen kommen wir an eine Klippe. Ein Stück unterhalb liegt etwas Seltsames. Mit dem Draht lassen mich meine Gefährten herab. Das metallische Etwas ist mir unbekannt, doch vielleicht kann man es irgendwann brauchen. An der Anlegestelle treffen wir wieder auf Honeyfoot, der uns für die Trophäe eine Öllampe gibt.
Wir widmen uns wieder den seltsamen Ruinen. Die Tür am dritten Gebäude links läßt sich zuerst nur einen Spalt öffnen, doch mit etwas Öl aus der Lampe geht sie ganz auf. Den Schraubenzieher dort stecke ich ein. Kurz bevor wir die Ruinen Richtung Südwesten verlassen, biegen wir nach dem Zaun ab und gehen Richtung Südosten. Nach einiger Zeit taucht eine Türe auf. Wir betreten das fremdartige Gebäude, in dem viele Lichter blinken. In der Wand ist eine seltsame Türe, die sich erst öffnet, nachdem ich den metallischen Gegenstand irgendwo reingesteckt habe. Dann stehen wir in labyrinthartigen Gängen. Ich gehe munter drauflos, biege an der ersten Kreuzung links ab und an der zweiten rechts und schon sind wir in einem Computerraum. Dort nehme ich einen dreieckigen, obskuren Gegenstand mit. Zurück kommen wir, wenn wir an der ersten und an der zweiten Kreuzung geradeaus, an der dritten links und an den nächsten drei Abzweigungen wieder geradeaus gehen.
Jetzt widmen wir uns dem Damm. Die Tür des Gebäudes auf dem Hügel knacken wir mit dem Schraubenzieher. Als einziges kann ich einen kleinen Kasten mit roten Lichtern mitnehmen. Beim näheren untersuchen fällt ein kleiner Metallzylinder heraus. Ich weiß nicht warum, aber er paßt perfekt in das dreieckige Fundstück, bei dem dann ein grünes Licht aufleuchtet.
Als wir wieder zu Shiala wollen, finden wir hinter dem Wasserfall einen versteckten Durchgang. In ihrem Wohnraum gibt es eine Türe, die sich nicht öffnen läßt. Erst als ich den Gegenstand mit dem grünen Licht in die dreieckige Öffnung der Tür stecke, geht sie wundersamer Weise auf. Eine unbekannte Welt offenbart sich uns. Ist hier das Ziel unserer Reise? Wir klettern die zweite Leiter hinauf und finden dort wieder eine Leiter. Weiter geht es nach oben, bis wir rechts an eine Treppe kommen. Oben angekommen klettern wir noch eine Leiter nach oben. Und wen sehen wir da? Den diebischen Waschbären! Jetzt kommt es endlich zum großen Finale... (fs)


So wird das Puzzle der Frettchen gelöst


Dieser Weg führt zum König der Ratten. Alle unwichtigen Räume und Türen haben wir zugunsten größerer Übersichtlichkeit weggelassen.

»UFO«-Strategien

HOCH DIE TASSEN

Wer hat Angst vor fliegenden Untertassen? Wir haben jede Menge UFO-Tips, um allen außerirdischen Invasoren das Fürchten zu lehren.

Mit Sven Streuber aus Rottweil haben alle Aliens ihre liebe Not. Der Stratege hat sich »UFO« von Microprose intensiv vorgenommen und liefert allen Erdlingen wichtige Tips.

Zuerst zeigt eine Aufstellung die erforschbaren Gegenstände beziehungsweise Lebensformen, daraus resultierende Ergebnisse und weitere Forschungsmöglichkeiten. Manche der Gegenstände können von Ihren Truppen im Kampf benutzt werden, andere sind nach der Untersuchung herzustellen. Diese stehen in Klammern dahinter. Der Pfeil → bedeutet, daß erst nach der Erforschung dieses Gegenstandes das anschließend aufgeführte Objekt analysiert werden kann. Die in Klammern aufgeführten Gegenstände sind nach der Untersuchung von Ihnen herstellbar.

Laserweapons → Laser Pistol → Laser Rifle → Heavy Laser → Lasercannon (Tank/Laser) → Laser Defences

Plasma Pistol + Plasma Pistol Clip → Plasma Rifle + Plasma Rifle Clip → Heavy Plasma + Heavy Plasma Clip → Plasma Cannon (Hovertank/Plasma) → Plasma Defences

Blaster Launcher + Blaster Bomb → Fusion Missile (Tank/Launcher) → Fusion Defences

Elerium 115 → Power Suit (Power Suit)

Alien Alloys → Personal Armour (Personal Armour) + UFO Power Source + UFO Navigation → Ufo Construction → Flying Suit/New Fighter Craft (Flying Suit/Firestorm) → New Fighter Transporter (Lightning) → Ultimate Craft (Avenger) → Grav Shield

Die folgenden Forschungen beziehen sich auf lebende Aliens:

Ethereal → PSI Lab → PSI Amp/Mind Sield

Alien Soldier + Alien Navigator → »Alien Origins«

Alien Leader → »The Martian Solution«

Alien Commander → »Cydonia or Bust«

Alien Navigator → Hyperwave Decoder/Alien Research Themes

Alien Engineer → Ufo Types

Die drei Schritte zur Lösung des Spiels sind:

Alien Origins

Wenn Sie ein Alien gefangen haben, das höher als Terrorist oder Soldier steht, warten Sie mit dessen Untersuchung, bis ein niedrigstehenderes Alien gefangen wurde – sonst ist dessen Information verschwendet.

The Martian Solution

Diese Information bekommt man nur von einem Alien Leader. Sie befinden sich immer in der Kommandozentrale eines Ufos und bewegen sich von dort auch nicht fort – zumindest nicht weiter als bis zur Tür hinaus, also Vorsicht, wenn Ihre Zeiteinheiten nur noch bis zur Tür reichen.

Cydonia or Burst

Der letzte und entscheidende Schritt zur Lösung des Spiels. Diese Information bekommt man nur von einem Alien Leader. Erst nachdem man diese Hinweise erhalten hat, schickt man einen Avenger zum Mars, um den dort befindlichen Hauptstützpunkt der Aliens zu vernichten. Für die Gefangennahme von lebenden Aliens eignet sich der Small Launcher am besten (Small Launcher und Stun Bomb erforschen). Mit der Stun Rod kann man höchstens einen Sectoid außer Gefecht setzen.



Das Einrichtungshaus »UFO Player« sagt Ihnen, wie Sie Ihre Stützpunkte am effektivsten einrichten

Strategische Tips

Die erste Basis baut man in Europa, da dort die meisten zahlenden Nationen auf einem Fleck sind. Gleich zu Beginn errichten Sie eine zweite Basis, entweder in Amerika (möglichst in Florida, da Sie dort auch Südamerika teilweise überwachen können), oder in Australasien (überwacht Japan, Rußland und Australien teilweise). Jede Basis wird sofort mit dem Large Radar System ausgerüstet, um den Überwachungsradius zu vergrößern. Sobald Sie genug Geld haben, errichten Sie auf jedem Kontinent eine Basis mit Radar; Hangars sind nicht unbedingt erforderlich. Es ist völlig ausreichend, nur in drei Basen Flugzeuge stationiert zu haben, wenn die Stützpunkte gleichmäßig über die Erde verteilt sind. Die erste Basis sollte sofort mit Large Radar System, Alien Containment, Laboratory, Living Quarters und General Stores ausgerüstet werden. Missile Silos und Laser Defences sind Geld-, Zeit- und Platzverschwendung, denn man braucht zu viele, um angreifende UFOs abzuschießen. Eine wirkungsvolle Verteidigung stellen zwei Fusion Ball Defences und ein Grav Shield dar. Ein Mind Shield verringert die Chance, daß die Basis von Aliens entdeckt und angegriffen wird, ist bei unbemannten Basen jedoch sinnlos. Wenn in einer Basis auch nur ein Flugzeug stationiert ist, kann sie entdeckt und angegriffen werden.

Forschung

Zuerst sollten Sie Laserwaffen erforschen. Empfohlen werden Laser Rifles, denn sie verbrauchen keine Munition. Forschen Sie bis zur Laser Cannon und vergessen Sie die Laser Defences. Das nächste sollten die drei Ufo-Komponenten sein (Alien Alloys/Ufo Power Source/UFO Navigation). Der Lightning Transporter erwies sich hierbei als nutzlos, da er nur eine Waffe tragen kann und außerdem nicht fähig ist, Panzer zu transportieren. Sobald Heavy Plasma und Heavy Plasma Clip vorliegen habt, untersucht man diese beiden, denn die danach erforschbare Plasma Cannon ist die beste Flugzeugwaffe überhaupt. Small Launcher und Stun Bomb sind unerläßlich, um lebende Aliens zu fangen.

Blaster Launcher und Blaster Bomb sind die effektivste Waffe im Spiel, aber auch am gefährlichsten für den Spieler, wenn sie gegen ihn eingesetzt wird. Elerium 115 ist, wie sich später herausstellt, nicht

reproduzierbar, also verkaufen Sie es nicht, da Sie es später zur Waffen- und Rüstungsherstellung sowie als Treibstoff für die fortschrittlicheren Flugzeuge benötigen.

Kampf

Hat man ein Ufo abgeschossen und noch genug Treibstoff, ist es besser, über der Absturzstelle zu warten, bis es dort Tag ist; dann wird die Mission einfacher. Sind Sie schneller als ein UFO (meist nur mit einem Avenger), versuchen Sie die Abschußstelle selbst zu bestimmen. Schalten Sie auf Standoff und das Kampfsichtfenster ab, so daß es als kleines Zeichen in der linken oberen Ecke der Geoscape-Anzeige zu sehen ist. Dann verfolgt man das UFO auf der Geoscape-Anzeige, bis es über dem gewünschten Terrain ist. Im Wasser ist keine Bergung möglich, in der Wüste herrscht die beste Sicht. Eis bietet auch gute Sicht, die Bewegungen sind jedoch manchmal durch Wasser behindert. In Wäldern und Hügeln sind Aliens schwer zu entdecken, da sie sich in Tälern und hinter Bäumen verstecken können. Auf Farmland verbergen sich die Außerirdischen in Häusern und zwischen engstehenden Obstbäumen, im Urwald gibt es unzählige Versteckmöglichkeiten und zusätzlich kaum ein Durchkommen für Panzer. In den Städten können die Invasoren oft nur gesehen werden, wenn man bereits vor ihnen (Terror) steht; etwa wenn man ein Haus betritt.

Nachts haben sich Electro Flares bewährt, die außerdem wieder aufgesammelt werden können. Granaten haben wir nie benutzt, aber ein Alien hat sich mal mit seiner eigenen in die Luft gesprengt – außerirdische Intelligenz oder Computerlogik? Der Raketenwerfer ist eine sehr gute Waffe, da er einen sehr großen Bereich erfaßt. Proximity Grenade und High Explosive haben im ganzen Spiel keinen besonderen Sinn. Für den seltenen Fall, daß Ihnen die Munition ausgeht, beispielsweise wenn Sie keine Laserwaffen haben, können Sie die Waffen von toten Aliens aufheben und, sofern diese bereits erforscht sind, weiterbenutzen.

Mind Probes zeigen während des Kampfes den Zustand eines Gegners an und sind Zeitverschwendung.

Am Anfang eines Gefechts sollte man sofort speichern, um eventuelle Fehler später nicht mehr zu machen. Gehen Sie keine Kompromisse bei Verlusten ein. Verliert man auch nur einen Mann, lädt man einen älteren Spielstand wieder, sonst muß der Soldat durch einen Anfänger ersetzt werden.

Auch während der »versteckten Bewegung« ergeben sich Hinweise auf die Position von Aliens: durch die Türgeräusche. Schicken Sie Ihre Leute zu den Gebäuden, wenn Sie eine normale Tür hören, bei kleineren oder größtenteils gesäuberten UFOs geben auch die Geräusche von automatischen Türen Aufschluß über die Position des Feindes.

Terroraktionen der Außerirdischen dürfen niemals stattfinden, also schießt man unbedingt das entsprechend Schiff ab (Large). Hat Ihr Radar dieses UFO nicht erfaßt, laden Sie solange, bis Sie es entdeckt haben. Wenn man Blaster Launcher hat, läßt man die damit ausgerüsteten Leute im Hintergrund stehen und benutzt die Waffe, wenn noch ein Alien auftaucht und keiner der Soldaten genug Zeiteinheiten hat, um es abzuschießen.

Achtung: Cryssalids sind die gefährlichsten Aliens im ganzen Spiel. Wenn ein Cryssalid einen Ihrer Leute angreift, ist er immer verloren. Schlimmer noch: Der Soldat verwandelt sich zuerst in eine Art Zombie, der die eigenen Leute mit seiner Waffe angreift. Wenn man den Unglücklichen attackiert, platzt er im wahrsten Sinne des Wortes auf und ein neuer Cryssalid entsteht.

Die einzige Gegenmaßnahme besteht darin, seine Männer immer eine Stufe über dem Boden schweben zu lassen, sobald sie mit Flying Suits ausgerüstet sind, denn Cryssalids können nicht fliegen. Panzer sind nach einem Angriff dieser Kreatur bereits zerstört, bei Schwebepanzern läßt sich diese Gefahr wie oben beschrieben beseitigen. (fs)

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank

Ihre DMV-Versandabteilung

STRATEGIE-TIPS

REUNION

Der strategisch gewiefte »Reunion«-Spieler muß einigen Widrigkeiten trotzen. Unsere Komplettlösung zeigt den erfolgreichen Weg zur guten alten Erde.

Von unserem Leser Thorsten Milke aus Essen stammen diese ausführlichen Tips zu Grandslams Strategiespiel »Reunion«. Als erstes legt man sich einen Entwickler, einen Erbauer und einen Piloten zu. Entwickler und Erbauer sollten schon die zweite Wahl sein, als Pilot ist der billigste am Anfang gut genug. Ein Kämpfer ist zu diesem Zeitpunkt noch Geldverschwendung.

Jetzt müssen der Bergbaudroid und der Satellit entwickelt werden. Ist dies geschehen, sollten sofort einige Exemplare davon gebaut werden. Nun werden auf der Oberfläche von New Earth weitere Minen gebaut und diese dann mit Droiden bestückt. Achten Sie immer darauf, daß genügend Energie von den Generatoren geliefert wird, ansonsten müssen neue errichtet werden. Auch Bohrtürme sind dringend nötig, denn später ist man hinter jeder Tonne Rohstoff wie der Teufel her. Den ersten Satelliten schickt man zum Mond Apollo, den zweiten zu einem beliebigen Planeten. Darauf erhalten Sie bald die reichbebilderte Meldung, daß der Satellit zerstört wurde. Jetzt wird automatisch eine andere Art der Satellitenbeförderung entworfen – der Satellitenträger.



Die Zusammenstellung der Crew ist der erste Schritt zum Erfolg

Der Satellit auf dem Mond Apollo hat herausgefunden, daß der Mond für Bergbau geeignet ist. Schon wird eine Bergbaustation erfunden und auch sogleich entwickelt und gebaut. Diese kann aber noch nicht zum Mond gebracht werden, also konstruiert man das Transferschiff, mit dem die Station auf den Mond verfrachtet wird. Der Himmelskörper darf auch kolonisiert werden, weshalb man ein Control Center erfindet, welches die Kolonien überwacht.

Der Hyperantrieb

Zwischendurch werden ebenfalls Satellitenträger gebaut, mit Satelliten bestückt und zur Erkundung des Weltraums losgeschickt. Nach und nach entdeckt man neue Planeten, der wichtigste in der Anfangsphase ist Jade. Zu diesem sollten Sie sofort ein Transferschiff schicken. Hier entdeckt man das Volk der Janosier, kann aber kein Wort ihrer Sprache verstehen. Die Erfindung eines Übersetzers wird als oberste Priorität angesetzt, bald darauf ist der Kommunikator erfunden. Jetzt treten die Janosier mit Ihnen in Verbindung und machen ein Angebot, das unbedingt angenommen werden muß. Heraus kommt ein Handelsschiff mit größerer Kapazität und Geschwindigkeit als das Transferschiff.

Nun kann man sich um weitere Kolonien und Bergbaustationen kümmern, bis die Janosier sich wieder melden und ein Objekt unbekannter Herkunft anbieten. Dieses Objekt sollten Sie auf jeden Fall kaufen – es ist nämlich der Hyperantrieb. Hat man das erkannt, muß er sofort entwickelt werden. Dann wird er automatisch in die Satellitenträger eingebaut. Damit kann das neue System Phoenix erkundet werden.

Da der Hyperantrieb nicht in die vorhandenen Schiffe einzubauen ist, muß eigens die Galeone erfunden werden. Das geschieht auch schon bald. Ist sie entwickelt und ein Exemplar gebaut, können Sie in das neue System fliegen und Kontakt mit der Rasse der Kalls aufnehmen, welche ein Kampfschiff anbietet. Den Starfighter müssen Sie in jedem Fall annehmen. In der Zwischenzeit haben sich die Janosier wieder gemeldet und von einem nahenden Angriff der Morguls berichtet. Sie bitten um Hilfe, welche man aufgrund mangelnder Waffen nicht leisten kann. Die Janosier überlassen dem Spieler aber die Pläne eines Kampfschiffes und einer Waffe. Den Jäger und den Laser sollten Sie sofort nachbauen und vor allem einen Kämpfer einstellen. Kurz darauf vernichten die Morguls die Janosier und bereiten sich darauf vor, das gleiche mit Ihnen zu tun. Da Sie aber schon Kampfschiffe und Waffen besitzen, wird das ein furchtbarer Reinfall für die Morguls.

Bei der Ausstattung sollte beachtet werden, daß jedes Raumschiff die volle Bewaffnung erhält. Der Computer bewaffnet erst jedes Schiff vollkommen, bevor das nächste ausgerüstet wird. Somit sind bei zehn Jägern und zehn Lasern nur die ersten fünf Jäger bewaffnet und die anderen sind nur Kanonenfutter. Nach einem zweiten Angriff der Morguls hat man erstmal etwas Ruhe vor ihnen. Jetzt sollten Sie mit einem Schiff die Ruinen der Janosier-Station durchstöbern. Dort findet man ein Subspacefunkgerät, mit dem man Sendungen aus anderen Systemen empfangen kann. Zwischenzeitlich haben Sie hoffentlich schon den Doppellaser erfunden und damit die Schiffe bestückt. Auch der Traktorstrahl, den man später noch dringend benötigt, wird erfunden.

Besuch an der Bar

Man sollte zwischendurch auch mal die Bar besuchen und die Jungs dort ausfragen. Sehen Sie in der Bar einen kleinen Typen bei Ihrem Spionjäger stehen, muß der Spionjäger diesen Typen wegputzen. Wahrscheinlich haben Sie im Phoenix-System schon eine andere Rasse, die Phelonier, entdeckt. Diese wollen 10.000 Tonnen Energon haben und dafür 100.000 Credits zahlen. Verlangen Sie stattdessen eine Erfindung als Gegenleistung. Schwups bekommen Sie einen Kampfpanzer (Der Truppentransporter wurde automatisch erfunden). Zwischenzeitlich ist der Spionagesatellit verfügbar, welcher auch Informationen über Planeten liefert, bei denen normale Satelliten versagen. Auch das Spionageschiff läßt nicht lange auf sich warten. Damit können exakte Informationen über den Besitzer eines Planeten eingeholt werden, beispielsweise über die Truppenstärke.

Da man den Typen in der Bar hat beseitigen lassen, läßt die Entdeckung des dritten Systems Mirach nicht lange auf sich warten. Wichtig in diesem System ist Mirach3, der Hauptplanet der Morguls und der erste Mond des zweiten Planeten. Auf diesem Mond findet man das Wrack der verschollenen Explorer1. Bei der Durchsuchung des Wracks stößt der Spieler auf die Konstruktionspläne für Raketen und Zerstörer. Raketen lassen sich ohne Probleme bauen, bei dem Zerstörer gibt es aber Probleme. Er ist nur in der Schwerelosigkeit zu konstruieren, also muß eine Weltraumstation erfunden, entwickelt und gebaut werden. Jetzt sollten Sie Ihre Flotte so weit wie möglich aufpäppeln und Jade einnehmen, denn dieser Planet istzum einen das Sprungbrett der Morguls in Ihr System und zum anderen eine fantastische Rohstoffquelle.

Angriff der Morguls

Zwischenzeitlich empfängt man einen Notruf von einem der inneren Planeten des Phoenix-Systems. Diesem sollten Sie auf alle Fälle nachgehen und mit einer Galeone Phoenix1 anfliegen. Dort angekommen fängt man ein Piratenschiff mit dem Traktorstrahl ein. Die Gangster werden verhört und mit der Nachricht, daß die Kalls die Morguls angreifen wollen, wieder weggeschickt. Als nächstes müssen die Morguls beseitigt werden. Ist dies geschafft, erhält der Spieler von den besiegten Morguls die Koordinaten der drei neuen Systemen Antares, Orionis und Lyrae. Nun geht's wieder los mit der Entdeckerei. Die treibende Kraft in diesen drei Systemen ist die Liga. Sie besteht aus einem Verbund der fünf Rassen Hirachi, Druedier, Lisonier, Undorlinger und Eraner.

Wichtig ist, im System Antares eine Kolonie zu gründen und diese mit einem Observatorium auszurüsten (das sollte übrigens jede Kolonie haben). Die Wissenschaftler werden entdecken, daß die Sonne im Antares-System zur Supernova wird. Also müssen Sie Ihre Kolonie evakuieren. Wenn Sie in das System einfliegen, setzen sich die Eraner mit Ihnen in Verbindung. Berichten Sie von der nahenden Katastrophe und gewähren Sie den Eranern die Hilfe, die diese erbitten. Sie sollten auch mal in der Bar vorbeischauen, wo Sie den Piratenführer treffen, der gerne nicht ganz legale Aufgaben für Sie übernimmt, wenn Sie ihn mit genug Informationen versorgen. Diese empfangen Sie mit Hilfe des Subspacefunkgerätes.



Von New Earth aus wird der erste Satellit zum Mond Apoll geschickt

Hat man seine Planeten mit ausreichend Spionagesatelliten und -schiffen bestückt, erfährt man, daß die Lisonier die treibende Kraft in der Liga sind und die Undorlinger nicht mit der Politik der Lisonier einverstanden sind. Jetzt macht man sich die Metamorphosefähigkeit der Eraner zunutze, die in der Bar zu finden sind. Schicken Sie die Eraner zu den Undorlingern, um diese auf Ihre Seite zu bringen. Haben Sie die Undorlinger überzeugt, erhalten Sie neue Konstruktionspläne. Der Solarsatellit wurde in der Zwischenzeit auch schon erfunden. Daraufhin muß man nur noch die Liga komplett terminieren, worauf man wieder neue Konstruktionspläne und die Koordinaten für ein neues System (Rigel) erhält.

In diesem Sonnensystem werden Sie einen Planeten entdecken, auf dem Sie Hinweise auf die Sydonier erhalten, die nur mit der Kraft ihres Geistes einen Schirm um ihren Planeten legen können, welcher ihn vor Entdeckung schützt. Daraufhin erfindet und entwickelt man ein Psy-Radar. Jetzt werden die Sydonier natürlich entdeckt. Sie geben dem Spieler die Koordinaten des Sol-Systems. Dort finden Sie die Erde! Zu guter Letzt müssen Sie noch die Erdlinge besiegen, um sie von der Beeinflußung der abtrünnigen Sydonier zu befreien. Dann haben Sie es geschafft und die Reunion herbeigeführt. (fs)



Als erstes müssen der Bergbaudroid und ein Satellit entwickelt und gebaut werden

HOTLINES

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Mailbox	Compuserve
Ascon	05241 - 39083	Mo-Fr, 10-12, 14-17 Uhr	05241 - 939300	-
Attic Entertainment	07431 - 54323	Mo-Fr, 10-17 Uhr	-	-
Aztech Systems	-	-	0421-1691782	-
Blue Byte	0208 - 450 88 88	Mo-Fr, 15-17 Uhr	-	-
Bomico	06107 - 80 81	Mo-Fr, 15-18 Uhr	06107 - 930 222	-
Coktel Vision	0033 1 46 01 46 50 (Frankreich)	Mo-So, 9-21 Uhr	-	-
Creative Labs	02131 - 102838	Mo-Fr, 10-18 Uhr	02131-919820	BLASTER
Cyberdreams	siehe Bomico	-	-	GAMEAPUB
Electronic Arts	05241 - 20426	Mo, Mi, Fr, 14-17 Uhr	-	GAMEAPUB
Gravis	in Arbeit	-	-	-
Ikarion	0241 - 911 971	Mo-Fr, 9-13, 14-17 Uhr	-	-
Interplay	siehe Bomico	-	-	GAMEBPUB
LucasArts	siehe Softgold	-	-	GAMEAPUB
Max Design	0043/ 36 87 24 14 70 (Österreich)	Di, Do, 15-18 Uhr	-	-
Maxis	siehe Bomico	-	-	GAMEBPUB
Media Vision		-	089-61381-394	MEDIAVISION
Microprose	05241/946 480	Di, 15-18 Uhr	-	GAMEBPUB
Mindscape	(England) 0044/444 246 333	keine Angabe	-	GAMEAPUB
Neo	0043/ 25 56 82 29 4 (Österreich)	Di, Do, 13-16 Uhr	-	-
New World Computing	siehe Softgold	-	-	GAMECPUB
Novalogic	siehe Softgold	-	-	-
Ocean	siehe Bomico	-	-	-
Orchid Technology	-	-	02131-80075	MULTIBVEN
Origin	siehe Electronic Arts	-	-	GAMEAPUB
Psygnosis	in Arbeit	-	-	-
Sierra	siehe Bomico	-	-	GAMEAPUB
Sir-Tech	siehe Softgold	-	-	GAMEBPUB
Softgold	02131 - 965111	Mo, Mi, Fr, 16-18 Uhr	in Arbeit	-
Software 2000	05241- 986010	Mo-Fr, 11-18 Uhr	-	-
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	-	-	GAMEBPUB
SSI	siehe Softgold	-	-	GAMEAPUB
US Gold	0044 21 326 6418 (England)	Mo-Fr, 10-18 Uhr		-
Virgin	in Arbeit	-	-	-

Alle Angaben in dieser Liste wurden von uns geprüft, werden aber Ohne Gewähr an Sie weitergegeben. Wenn Sie eine Firma in dieser Liste vermissen oder vielleicht sogar selbst in der Hotline-Liste auftauchen wollen, schreiben Sie bitte eine Postkarte an die Redaktion. *(bs)*



Spiel kaputt? Hardware will nicht? Treiber zu alt? Fast alle Spiele- und Hardwarefirmen haben Hotlines, bei denen Sie sich über Probleme mit Programmen und Steckkarten informieren können. Ab sofort finden Sie jeden Monat eine aktuelle Hotline-Liste in PC Player. Neben Telefonnummern gibt es auch, sofern vorhanden, die Mailbox-Nummer und das Compuserve-Forum, in dem der jeweilige Anbieter zu finden ist.

Bitte beachten Sie, daß es in den meisten Fällen unter diesen Nummern keine Spieletips gibt, sondern nur Hilfe zu technischen Anfragen. Bitte befolgen Sie auch die Sprechzeiten; gerade bei kleineren Softwarefirmen kann das Telefon nicht immer von den Programmierern bewacht werden.

STAR KILLER

GROSSANGRIFF DER GEN-TOMATEN

FOLGE 61

STARKILLER UND SEINE MANNEN HABEN EIN CAFÉ UNWEIT DES URKNALLS ERÖFFNET. IM »OUTPOST« SERVIERT DR. BOBO LECKERE CREATIONEN AUS SEINER GEN-KÜCHE...
DIESE WARDINGIS SIND SCHON WIEDER DA UND WOLLEN PIZZA-REZEPTE FÜR IHR KOMISCHES COMPUTERSPIEL WISSEN...

BILDER: ROLF BOYKE
WORTE: HEINRICH LENHARDT UND BORIS SCHNEIDER

EIN GAST VERLANGT VEGETARISCHES...
ENDLICH EINE GELEGENHEIT, MEINE GEN-TOMATEN ZU SERVIEREN!
ENE MENE MU, RAUS BIST DU!
MOIN
WIE GEHTS
NICHTS GEGEN IHRE KLEINEN GEN-EXPERIMENTE... ABER SIND DIESE TOMATEN WIRKLICH SCHON REIF FÜR UNSERE GÄSTE?
BRR! IST DAS KALT
SIE BELIEBEN ZU SCHERZEN. NACH MEINEN BERECHNUNGEN ENTFALTEN DIESE WONNEPROPPEN IN EXAKT FÜNFZEHN LICHTSEKUNDEN IHR VOLLES GESCHMACKS-POTENTIAL!
TICK TACK
0:00:15
HURTIG SERVIEREN!
KÖNNEN WIR NICHT DIESE BLÖDE SÄULE ENTFERNEN, BO...?

INZWISCHEN IN DER KÜCHE...
!!
UND NUN EIN WORT UNSERES SPONSORS: »DAS TENTAKEL SPÜLT AUSSCHLIESSLICH MIT ARCHON ULTRA, WEIL ES AUCH HARTNÄCKIGSTE NEUTRINO-RESTE ENTFERNT UND DIE SAUGNÄPFE BEIM SPÜLEN SCHÖN GESCHMEIDIG HÄLT.«
WAS IST DENN?!
!!@
KALORIEN-PLAYER
JOE FASSBAUER - DER RESTAURANTKRITIKER DES JAHRES
AUF CD-ROM: WAS TUN, WENN DER BUCHPRÜFER KOMMT? 99 REZEPTE, DIE JEDEN IN GUTE LAUNE VERSETZEN
AH, EIN ARTIKEL ÜBER JOE FASSBAUER!
ROMULANISCHE ROULADEN-RAFFINESSEN... VULKANISCH VEGETARISCH VOLLER VITAMINE... FAST FOOD IN PAGAN... FASTEN MIT FASSBAUER...
EIN GENIE, DIESER FASSBAUER!
HE, RATEN SIE MAL WER BEI UNS AN TISCH 13 SITZT
?
0:00:05
UFF! JOE FASSBAUER, DER MÄCHTIGSTE RESTAURANT-KRITIKER DES UNIVERSUMS IN UNSEREM BESCHEIDENEN BISTRO!
ICH HAB MIR GLEICH EIN AUTOGRAMM GEBEN LASSEN!
HMM

ARGL
JOE FASSBAUER DIREKT HIER AM TISCH! DAS IST DIE CHANCE, EIN EXTRA-STERNCHEN FÜR MEIN ETABLISSEMENT ZU ERGATTERN!
KLICK!
0:00:00
IST ALLES ZUR ZUFRIEDENHEIT? ICH BIN STARKILLER, DER GESCHÄFTSFÜHRER...
HM?
ALLES IN ORDNUNG?
KEINE BESCHWERDEN?
WUP!
LECKERES ESSEN, NICHT WAHR?
WAS IST DAS FÜR EIN LÄRM DAHINTEN?!
HI HI! HAB ICH EIGENTLICH SCHON ERWÄHNT, DASS WIR ERLEBNIS-GASTRONOMIE PRAKTIZIEREN? DIESE KLEINEN NEBENGERÄUSCHE GEHÖREN ZU...
KNUFF! KLIRR! ZACKO!
... UNSEREM BESONDEREN...
DU KOMMEN SCHNELL! ESSEN HABEN GEFRESSEN GAST!
AMBIENTE...
RITSCH!
NANA! WIR MÜSSEN WIRKLICH NOCH EIN WENIG AN DER GRAMMATIK ARBEITEN. DIE KORREKTE FORMULIERUNG LAUTET: »DER GAST HAT ZU ENDE GESPEIST.«
GRINS!

UFF!
DU SCHAUEN SELBST: ESSEN HABEN GEFRESSEN GAST!
UFF!
OH
RÜLPS
BOTZ!
INZWISCHEN...
HEILIGER RECHENSCHIEBER, DAS IST JA FASZINIEREND.
ENDLICH FREI!
ALLE MACHT DEN NACHTSCHATTENGEWÄCHSEN!
JUHU!
JUHUH!
HEHAHO!

FORTSETZUNG FOLGT!



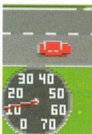
Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum: Schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing.

Aufruhr in Rüsselsheim

Was muß ich da auf den Seiten 56/57 der Ausgabe 7/94 im »Rüsselsheim«-Meinungskasten von Florian Stangl lesen? »Außerdem sehen die Autos 1908 genauso aus wie 2008 – so wenig Innovationslust traue ich nicht einmal Opel zu.« Ist Herr Stangl denn einer jener Mercedes-, BMW- oder Audi-Fahrer, die immer noch nicht merken, wie Opel sich um sein Image bemüht? Ich glaube, daß Opel gerade mit dem neuen Omega bewiesen haben dürfte, daß das einstige Langweiler-Image vollkommen unbegründet ist. Nichts gegen Mercedes, BMW oder Audi, aber bitte bedenken Sie die Mühe einiger Autohersteller (ich spreche hier nicht nur von Opel, sondern auch von Ford und VW), die versuchen, ihr Image aufzubessern.

Ich möchte Ihnen aber zu Ihrem neuen Wertungskasten gratulieren: Endlich sind die Punkte XT, EGA und Adlib weggefallen. Und endlich weiß ich, ob meine Soundblaster Pro unterstützt wird. **(Stefan Brögeler, Kreuztal)**

Sooo gehässig war die Bemerkung ja auch wieder nicht. Falls wir was gegen Opel hätten, wäre eine Formulierung Richtung »...so wenig Innovationslust ist typisch für Opel« rausgekommen. Wenn ein Spiel schon unmotiviert »Rüsselsheim« heißt, läßt sich ein wenig Spott kaum unterdrücken (...keine Angst, bei »Stuttgart« hätten wir uns auch was Nettes zu Mercedes einfallen lassen).



Zur Sicherheit: Das ist keine Designstudie vom Corsa-Nachfolger...

Pfui, zu leicht!

Vor den sogenannten Multimedia-Adventures graut es mir jetzt schon. Als großer Fan von Abenteuerspielen würde ich es sehr bedauern, wenn Grafikpracht die gute Story ersetzen würde. Erste Ansätze gibt es jetzt schon: Meiner Meinung nach werden die LucasArts-Spiele immer schlechter. »Day of the Tentacle« ist das letzte gute Spiel, »Sam & Max« ist es nicht: statt SCUMM jetzt Sierra-Steuerung, keine Story und überhaupt nicht komisch. Die Atmosphäre und Spannung eines »Indiana Jones and the Fate of Atlantis« wird nicht mal ansatzweise erreicht. Die besten Adventures »Monkey Island« 1 und 2 übertreffen die beiden neuesten an Story, Atmosphäre, Humor und Spannung bei weitem. **(René Graichen, Burgstädt)**

Pfui, zu schwer!

In Eurer Zeitschrift wird ein Spiel dann (drastisch) abgestuft, wenn die Rätsel Eurer Meinung nach zu lasch sind. Das ist etwas, was ich nicht so ganz verstehen kann, da Ihr Euch zu sehr auf das rein technische bei den Spielen fixiert. Für mich hat die Atmosphäre immer den Vorrang. Wenn ich »müde nach Hause komme«, möchte ich zum Entspannen nicht 20mal an einem Zahlenschloß drehen und 30 Kombinationen von Dolch-in-Wand-stecken und Steinkombi-auf-Altar-legen ausprobieren, sondern ganz simpel ausgedrückt, mich entspannen.

Desweiteren sehe ich nicht ein, wieso ich 100 Mark oder mehr für ein Spiel ausgeben soll, dessen Ende ich eventuell nie sehen werde, da ich nicht bis zum Schluß gekommen bin. Das ist, so denke ich, ein heißes Eisen unter Computerspielern. Wer gibt schon gern zu, daß er es nicht bis zum Schluß geschafft hat? Ich glaube, daß viele Disks und CD-ROMs letztendlich im Schrank landen, ohne voll ausgenutzt worden zu sein.

Häufig kaufe ich mir Spiele nur dann, wenn ich in Eurer Zeitschrift eine Komplettlösung finde. Ihr merkt, worauf ich hinaus will? Bedenkt doch bitte die Atmosphäre, die ein Spiel hergibt, etwas mehr in den Testberichten und macht möglichst klare Angaben über die Rätselschwierigkeit, z.B. in Form einer Bewertungsrubrik: Allgemeine Schwierigkeiten und Logik der Rätsel. **(Volker Wagner, Neuwied)**

Das Thema »Schwierigkeitsgrad« scheint an Brisanz zu gewinnen. Angesichts der nahenden Welle von sogenannten »interaktiven Filmen« werden wir vermehrt darauf achten, wo das Abspulen von Videos die klassischen Design-Tugenden in den Hintergrund drängt (siehe Test von »Inspektor Zebok« in dieser Ausgabe). Der nächste Leser hat ähnliche Sorgen für ein anderes Genre.

...und auch die Rollenspieler haben ihre kleinen Probleme

Ich gehöre nicht zu denjenigen, die der guten alten Zeit nachtrauern, aber mich beschleicht der Eindruck, daß die Rollenspiel-Programmierer momentan nicht wissen, wohin die Reise geht. SSI laviert seit über einem Jahr, Origin verkauft Hardware-fressende Actionspiele (»Ultima 8«, selten so gelacht), und der Rest ist durchwachsen. Im Grunde ist es doch egal, ob man eine Gegend in 3D, von oben oder sonstwie präsentiert bekommt; das wichtigste bei Rollenspielen ist die Story – und da sieht es finster aus. Sterben die guten Geschichten aus oder haben die Firmen nur noch Zeit für das neueste Grafikprogramm? Gibt es sie noch, die Hämmer à la »Wizardry« oder »Pools of Darkness«?



Sie sollten vielleicht auch Ihren Wertungskasten modifizieren und der Story stärkeres Gewicht verleihen. Inn letzter Zeit ist etwa »Elder Scrolls« viel zu gut weggekommen. Das Ding sieht nett aus, aber folgt man der eigentlichen Geschichte, bekommt man nur lächerliche Puzzles und endlose Kloppereien serviert. Die Tatsache, daß eine Komplettlösung dieses Programmes auf nicht einmal zwei Seiten der PC Player paßt, spricht für sich. **(Lars Hennemann, Mainz)**

Kaffeefahrt des Monats

Zuerst möchte ich Euch mein Lob aussprechen. Besonders wichtig finde ich, daß Ihr streng und kritisch bewertet und dem Leser dadurch die Wahl erleichtert; denn anstatt ein Magazin mit einer Test-Durchschnittswertung von 70 Prozent zu lesen, kann ich auch gleich den Werbetexten glauben.

Damit noch mehr Menschen zu Euch finden und Euch kennenlernen, bin ich auf eine geniale Idee gekommen: Ich habe einen Omnibus organisiert und verkaufe Platzkarten für eine Fahrt zur PC-Player-Redaktion (inkl. Besichtigungsrundgang und Autogrammstunde). Mein Werbetrick: »Lenhardt und Schneider plaudern über ihr bewegtes Leben«. Der Rubel rollt. Der Preis: 50 Mark, die nächsten 15 Fahrten sind schon ausgebucht. Was für Euch rausspringt? Ruhm, Ehre, Ansehen... **(Christian Schmidt, Nürnberg)**

Angesichts der Wildschwein-Brunftzeit im Poinger Wildpark werden momentan die Busparkplätze knapp. Der Bürgermeister hat Dein brillantes Projekt deswegen abgelehnt. Sehr bedauerlich; wir hätten prima Abos, Souvenir-T-Shirts und Autobiographien (»Die Scharfi-Jahre«) verkaufen können.

Prügel für die Hardware-Protze

Spiele, die durch schlechte Programmierung (»Ultima 8«) zu einer Prozessorbremse werden (wofür die ganze Rechenzeit draufgeht, ist schon schleierhaft), müßten unserer Meinung nach abgewertet werden. Auch wollen wir uns der Meinung anschließen, daß Firmen wie Origin die Hardware-Anforderungen unnötig hochschrauben.

(Stefan Günter und Thorsten Kaib, Petersberg)

Spielspaß-Abzug wegen hohen Hardware-Ansprüchen? Das macht unserer Meinung nach keinen Sinn. Wer eine schnelle Kiste hat, kann das Programm ja ungetrübt genießen. Außerdem warnen die Tester mit Angaben unter »Wir empfehlen« vor exzessiven Programmen.

Auch wenn einige Macher in der Software-Industrie es nicht gerne hören werden: PC Player-Leser sprechen sich eindeutig gegen »softere« Wertungen für Spiele-Mittelmaß aus. Während rührende PR-Menschen mit uns ernsthaft die Wertungen über ihre Produkte ausdiskutieren wollen, legen die Spielekäufer Wert auf eine kritische Berichterstattung. Vielleicht liest sich der eine oder andere Motzer mal die exemplarischen Briefe zu diesem Thema durch – es hat noch keinem geschadet, sich über die Meinung seiner Kunden etwas zu informieren. (hl)

KAMPF DEN SCHMUSE-WERTUNGEN



Da Ihr im Editorial der 7/94 nach der Meinung der Leser fragt: Bleibt unbedingt so kritisch/bissig wie bisher, es gibt schließlich schon genug Zeitschriften, in denen fast alles gut geheißen wird. Bei der Kaufentscheidung hilft einem das dann allerdings nicht weiter.

Ein besonderes Lob möchte ich Euch für den Bewertungskasten aussprechen. Meines Wissens ist er der einzige, der tatsächlich den Bedürfnissen eines PC-Besitzers Rechnung trägt. Schließlich möchte ich nicht erst nach dem Kauf eines Spieles feststellen, daß die Programmierer mal wieder glaubten, jeder PC-Käufer würde sein sauer verdientes Geld für 8 MByte RAM und 66 Hz rausschmeißen. ***(Harlad Pusch, Simmerath)***

Ich kenne zur Zeit keine andere Spielezeitschrift, die so objektiv und informativ berichtet und testet wie die PC Player. Daß auch die Schattenseiten der Produkte nicht verschwiegen werden, macht gerade die besondere Qualität aus. Zumal hier objektive Spielebeschreibungen und subjektive Bewertung durch die Bewertungskästen ganz klar getrennt werden.

Blättert man dagegen ein beliebiges Konkurrenzprodukt durch, stößt man durchweg auf Testergebnisse wie »supertoll« oder »gut« und findet nur vereinzelt mal eine schlechtere Bewertung. Dabei wird doch jeder aus persönlicher Erfahrung wissen, daß von 20 neuen Spielen meistens fünf ganz gut gelungen sind und vielleicht nur zwei wirklich begeistern können.

Wenn die Spielehersteller sich bessere Wertungen wünschen, können sie das ganz leicht erreichen: mit besseren Produkten! ***(Mathias Tobollik, Heppenheim)***

Daß die Spielehersteller Euch unter Druck setzen (oder es zumindest versuchen), finde ich schlichtweg eine Schweinerei.

Man könnte es auch als Armutszeugnis bezeichnen, wenn diverse Firmen nicht einmal einsehen, daß sie einen Bock geschossen haben. Gerade in letzter Zeit wird der Markt mit minderwertigen Spielen geradezu verseucht.

Und wenn dann so ein Schmumpf mit ein paar deftigen Zeilen zerfetzt wird – warum nicht? ***(Karsten Triemer, Delmenhorst)***



Ein enttäuschter, aber gutwilliger Spieler gibt nach dem zweiten irrtümlich erworbenen Schrottspiel seine Zurückhaltung garantiert auf und raubkopiert das nächste Spiel.

Daher ein Wort an alle Hersteller guter Spiele: Spielbare Demo-Versionen (auf CD Player veröffentlicht) sind für potentielle Käufer ein hervorragendes Beurteilungskriterium. **(Karl-Heinz Krämer, Münster)**



Betrachten wir die Sache doch mal ganz rational! Wer ist verantwortlich für die hohe Auflage der PC Player? Vielleicht die einzelnen Hersteller von Spielen, Grafik- oder Soundkarten, die jeden Monat die Kioske stürmen und Hunderte von Heften auf einmal kaufen, um sie dann in ihren Fabriken zu stapeln?

Quatsch, es sind doch Leser wie ich, die einen zuverlässigen Wegweiser durch den Dschungel der PC-Spiele benötigen und wissen wollen, ob sich die Ausgabe des sauer verdienten Geldes lohnt. ***(Bernd Schmitt, Karlstadt)***



Zwei Spiele habe ich mir anhand Eurer Bewertung gekauft, beide entsprachen den von Euch genannten Auswertungen.

Ich habe mich auf Euer Urteil verlassen und bin belohnt worden, da Ihr so fair wertet.

(Axel Hohenwarter, Schweinfurt)

SO ERREICHEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie entweder per Post oder per E-Mail schicken. Unsere Postadresse:

Redaktion PC Player, DMV Verlag, Gruber Straße 46a, 85586 Poing.

Unsere E-Mail-Adresse: Compuserve-Benutzer mailen einfach an PC PLAYER (71333,2206) (mit Komma!). Benutzer anderer E-Mail-Systeme (Internet & Co.) erreichen uns auf 71333.2206@compuserve.com (mit Punkt!).

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten: Tips und Tricks rund um den PC

EMM als Bremse

Ich habe bei meinem Local-Bus-System einen interessanten Effekt festgestellt: Wenn ich den Speichermanager EMM386 lade, erreicht der PC einen 3DBench-Wert von 25,6. Wenn ich EMM386 aber nicht lade, kommt er auf 26,3. Auch andere Benchmarks bestätigen das. Was genau ist denn da jetzt wieder kaputt?

(Steffen Herchner, Stralsund)

Gar nichts. EMM386 ist ein Programm, welches im Hintergrund für die Speicherverwaltung sorgt. Wie jedes andere Programm auch benötigt es dazu etwas Prozessor-Zeit. Dadurch werden andere Programme natürlich langsamer. Wie sehr sich dieser Effekt auswirkt, ist aber von PC zu PC verschieden: Je nach Chipsatz, BIOS und anderen Parametern liegt die Verlangsamung im Bereich von »nicht meßbar« bis zu maximal zwei Prozent. Im Einzelfall können manche Meßwerte, beispielsweise das Scrollen von Texten (nicht Grafiken) bis zu 50 Prozent langsamer sein; das macht bei Spielen aber nichts aus.

Laptop als Super-Gameboy

Da ich mir aus Platzgründen keinen normalen PC kaufen kann, besorgte ich mir ein Notebook mit allem, was das Spielerherz höher schlagen läßt: TFT-Display, Local Bus, Sound, und so weiter. Es fehlt jedoch der Anschluß für einen Joystick oder ein Gamepad. Ich habe nur freie serielle und parallele Ports sowie eine PCMICA-III-Schnittstelle. Wie kriege ich da einen Joystick ran? ***(Dieter Habiger, Pforzheim)***

Dieses Problem ist nicht hundertprozentig zu lösen. In den USA wurden auf Messen zwar Joystick-Stecker gezeigt, die auf die parallele Schnittstelle zu stecken sind, diese funktionieren aber nur mit spezieller Treibersoftware, die nicht mit allen Spielen kompatibel ist. Ähnliches würde einer Joystick-Schnittstelle für PCMCIA passieren – ohne Treiber kein Joystick, aber manche Spiele laufen nicht mit dem Treiber. Eine kurze Rundfrage bei deutschen Händlern brachte aber weder die eine, noch die andere Hardware zum Vorschein. Offensichtlich muß Ihr Laptop also ohne Joystick auskommen. Wenn jemand eine bessere Lösung (ohne Basteln!) für das Problem weiß, möge er sich an die Redaktion wenden.

AMD, Cyrix, Intel: Wer ist schneller?

Nach der Lektüre Eures Artikels »DX4 gegen Pentium« juckte es mich in den Fingern und ich nutzte die Benchmarks, um mein System durchzumessen. Dabei kam ich mit meinem AMD DX2 Prozessor auf einen besseren Meßwert als Euer Pentium! Oder lag's doch nur an meiner Grafikkarte, einer Spea Mercury VLB mit 2 MB RAM?

(Guido Telian, Karlsruhe)

Zum einen ist sicher die Grafikkarte nicht langsam; zum anderen ist auch uns bei weiteren Tests aufgefallen, daß die diversen DX2-Clones von AMD und Cyrix oft schneller als das Original sind. Grund ist auch hier wieder die Integer-Multiplikation, ein in 3D-Spielen oft verwendeter Befehl, den die Konkurrenten wohl schneller hinkriegen als Intel. Dazu muß man allerdings sagen, daß ein Austausch eines Intel-DX2 gegen ein AMD- oder Cyrix-Modell höchstens kleine Geschwindigkeitsvorteile bringt und Probleme in der Kompatibilität zur Hauptplatine hervorrufen kann.

Im Rennen um noch ein paar Prozent mehr Geschwindigkeit sollte man lieber einen klaren Kopf behalten und nicht zuviel Geld ausgeben.

Einen Artikel zu diesem Thema bereiten wir vor – bei den rund zwei Dutzend unterschiedlichen Modellen von 486-kompatiblen Prozessoren (die nicht einfach austauschbar sind, sondern alle spezielle Platinen brauchen, welche wiederum das Meßergebnis verfälschen) wird das aber ein kompliziertes Unterfangen.

Später Upgrade

Seitdem ich DOS 5.0 auf meinem PC installiert habe, laufen einige Spieleklassiker nicht mehr. Mit DOS 4.01 liefen sie noch einwandfrei. Was kann ich tun?

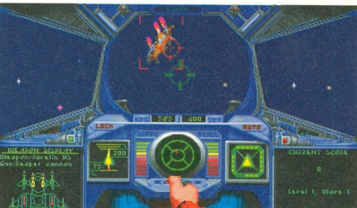
(Martin Bigler, Schweiz)

Die Speicherverwaltung in MS-DOS 5 gibt den Spielen mehr RAM; manche Spiele verkraften das aber nicht. Um auch diese Spiele zu starten, gibt es den »LOADFIX«-Befehl, der solchen älteren Programmen weniger RAM vorgaukelt (für Profis: das unterste Speichersegment, das unter MS-DOS 4 nicht erreichbar war, wird gesperrt). Starten Sie das Spiel also mit »LOADFIX programmname« – das geht aber nur mit EXE- und COM-, aber nicht mit BAT-Dateien.

Golden Oldies

Jetzt will ich mir endlich einen 486 DX2 kaufen, habe aber Angst, daß die Kiste viel zu schnell für einige meiner Lieblings-Klassiker ist. Soll ich meinen alten PC sicherheitshalber behalten? ***(Patrick Hollecker, Lauchringen)***

Nein, denn es gibt mehrere Möglichkeiten, einen PC langsamer zu machen. Erstmal läßt sich bei den meisten PCs im Setup-Programm der »Cache«-Speicher ausschalten (Disab-



Wing Commander 1 gehört zu den Spielen, die auf einem 486-DX2 eine Softwarebremse brauchen, da sie sonst unspielbar sind

TIPS & TRICKS

le). Das bringt einen 486er locker auf 386SX-Tempo herunter. Für besonders harte Fälle gibt es viele PCs mit Turbo-Taste; rastet man diese aus, schaltet das System auf bis zu 8 MHz herunter. Feiner einstellbar geht es per Software; es gibt diverse PD- und Shareware-Programme, die im Hintergrund laufen und einfach Zeit verbrauchen, um so den PC »langsamer« zu machen. Fragen Sie hier am besten einen gut sortierten Händler nach einem Verlangsamungs-Programm.

Lesefehler

Beim Installieren von Originalsoftware treten bei mir immer wieder Lesefehler auf. Keine Konfiguration mit Autoexec.Bat und Co. half, auch eine Bootdiskette war wirkungslos. Zufällig tauschte ich jedoch die Grafikkarte aus und seitdem lassen sich alle Programme einwandfrei installieren. Jetzt würde ich die ursprüngliche, schnellere Grafikkarte wieder verwenden – doch wie werde ich die Lesefehler los? ***(Uwe Stern, Langgöns)***

Unser Tip wäre, im BIOS-Setup mal den Wert »AT-BUS-Clock« zu prüfen und niedriger einzustellen. Wenn dieser Wert zu hoch eingestellt ist (angebliches Tuning), können manche Floppy-Disk-Laufwerke nicht mehr korrekt arbeiten. Es kann dann sein, daß die eine Grafikkarte den AT-Bus langsamer macht und so das Lesen gerade noch ermöglicht, mit der anderen Grafikkarte jedoch keine Wartezeiten auf dem Bus mehr auftreten und so der Disketten-Zugriff versagt. Wenn das nichts hilft, würden wir die Hauptplatine oder den Floppy-Controller austauschen; offensichtlich hat einer von den beiden eine Macke.

Pentium gegen DX4: Nachlese

In Ausgabe 10/93 testen Sie einen der ersten Pentium-Rechner. Der hatte einen 3D-Bench-Wert von 66.6. In der aktuellen Ausgabe sind es auf einmal nur noch 50.0. Fälschen Sie da irgendwelche Ergebnisse? ***(B. Cerletti, Schweiz)***

Nein. Das Dell-System aus Ausgabe 10/93 war ein Vesa-Local-Bus-System. Daß dieses schneller als das in der Ausgabe 7/94 getestete PCI-System ist, haben wir auch auf der letzten Seite des »DX4 gegen Pentium«-Artikels geschrieben. Der Artikel ist in seiner abgedruckten Form korrekt – das haben uns auch diverse Spieleprogrammierer bestätigt. Die Aussage »DX4 ist schneller« gilt aber nicht für die neuen Pentium-90-System, die allerdings nochmal fast einen Tausender mehr kosten.

Bug Report

Ich habe ein Problem mit dem Spiel Cannon Fodder – auf meiner ET4000-W32-Karte sehe ich quasi mehrere Spiegelbilder. Auf einer Ersatzkarte mit S3-Chip flimmert es hingegen wie verrückt. ***(Harald Kornprobst, Kösching)***

Wenn ich bei Indy 3 und Monkey Island mit der Option »a« den Adlib-Sound aktivieren will, gibt es auf meinen 486er immer einen Absturz. ***(P. Haack, Bad Rothenfelde)***

Alle oben angesprochenen Probleme liegen an Fehlern in den entsprechenden Spielprogrammen. Da diese in letzter Zeit wieder gehäuft auftreten, werden wir ab der nächsten Ausgabe regelmäßig die »Bug-Report«-Rubrik weiterführen. Für diese Bugs gibt es bei den Herstellern Patches; bitte wenden Sie sich an die im Handbuch des Spiels genannte Adresse. Außerdem werden wir diese Patches, soweit uns das vom Hersteller erlaubt wird, ab nächsten Monat regelmäßig auf den CD-ROMs von »PC Player« unterbringen.



Die ausgelieferte Version von Cannon Fodder hat einen Bug und läuft nicht mit allen Grafikkarten

Platte macht Pause

Ich habe eine brandneue 420 MByte-Platte in meinen PC geschraubt, die aber ab und zu seltsame Pausen macht: Spiele bleiben mittendrin für eine Sekunde stehen, auch beim Anzeigen von Directories mit dem DIR-Befehl. Mit meiner alten Platte hatte ich die Probleme nie. Mein Händler sagt, daß die Festplatte »parken« würde. Muß ich vielleicht in meinem BIOS die Werte für »Landing Zone« und »WPComp« neu einstellen? Dazu lag meiner Festplatte keine Angabe bei. ***(Mark Wilcke, Esslingen)***

Der Händler hat wohl kurzzeitig sein Hirn geparkt, denn Festplatten parkt man nur beim Ausschalten eines PCs. Schon seit vielen Jahren sind alle verkauften Festplatten mit »Autopark«-Funktion ausgestattet, was bedeutet, das beim Ausschalten der Schreiblese-Kopf der Festplatte automatisch an den Rand gefahren wird, wo er bei Erschütterungen keine Daten zerstören kann.

Festplatten setzen alle paar Minuten für einen kleinen Augenblick aus, aber das hat einen ganz anderen Grund. Da Harddisks ziemlich heiß werden, und sich Metalle bei Temperaturänderungen ausdehnen oder zusammenziehen, muß die Festplatte alle paar Minuten den Kopf »kalibrieren«, also genau feststellen, wie sich durch Temperaturänderungen die Spurlage des Kopfes geändert hat. Ansonsten bestünde Gefahr, daß die Platte irgendwann eine Spur verpaßt und Schreib- oder Lesefehler auftauchen. Daß die Platte allerdings alle paar Minuten gleich für eine Sekunde alles unterbricht, erscheint uns doch ein wenig heftig. Vielleicht wird die Festplatte tatsächlich zu heiß und hat entweder eine defekte Mechanik oder ist an einer ungünstigen Stelle ohne ausreichende Belüftung im PC eingebaut. Diese Frage kann aber nur ein Fachmann beantworten, der den PC auf seiner

Die folgenden Probleme haben wir schon oft beantwortet, Sie werden jedoch jeden Monat aufs neue gefragt. Deswegen gibt es ab sofort diese Classics-Rubrik, in der wir die häufigsten Fragen kurz zusammenfassen.

TECHNIK TREFF Classics

***Problem:* Nach Installation von Soundkarte, CD-ROM oder anderer Hardware reicht das RAM nicht mehr für ein bestimmtes Programm.**
Lösung: Starten Sie das Programm MEMMAKER von MS-DOS 6 oder besorgen Sie sich einen professionellen RAM-Manager wie QEMM oder 386MAX.

***Problem:* Spiele stürzen ab, wenn Soundkarte (Soundblaster oder kompatible) Geräusche abspielt.**
Lösung: DMA-Konflikt im PC. Kann an falsch eingestelltem DMA-Kanal liegen, oder an inkompatiblem Harddisk-Controller (austauschen) oder defektem DMA-Controller auf der PC Platine (auch hier hilft nur Austausch).

***Problem:* Soundkarte knackt ständig. Unüberhörbares Rauschen, Surren und Zischen.**
Lösung: Soundkarte in anderen Steckplatz stecken; ansonsten Hauptplatine austauschen (entweder defekter ISA-Bus oder defekter DMA-Controller).

***Problem:* PC ist zu langsam. Was bringt eine neue Grafikkarte?**
Lösung: Kaum etwas. Für DOS-Spiele lohnt sich nur der Umstieg von ISA auf Vesa Local Bus (oder gegebenenfalls PCI). Einzige Ausnahme: Ihre jetztige Grafikkarte ist zwei Jahre alt oder mehr und war ein besonders preiswertes Modell. Alle modernen Karten sind nahezu gleich schnell.

***Problem:* Ich kann keine Super-VGA-Spiele starten.**
Lösung: Sie brauchen einen Vesa-Treiber. Dieses Programm müssen Sie VOR dem Spiel starten. Ein solcher Treiber liegt jeder modernen Grafikkarte bei; ansonsten fragen Sie Ihren Händler. Manche Grafikkarten (Merkmal: S3-Chip) haben keine Unterstützung für den 640 mal 400-Modus. Hier benötigen Sie einen Vesa-Treiber, der diesen emuliert. Diese gibt es bei Sharewarehändlern (UNIVESA, V400) oder auf den CD-ROMs von CD Player.

***Problem:* Wie kann ich meinen alten PC auf Local Bus aufrüsten?**
Lösung: Dazu muß die komplette Hauptplatine ausgetauscht werden. Das ist eindeutig die Sache für einen Fachmann.

***Problem:* Welche Soundkarte/Grafikkarte soll ich mir kaufen?**
Lösung: Wir geben grundsätzlich keine individuellen Kaufempfehlungen. Bitte beachten Sie unsere Testberichte und wenden Sie sich gegebenenfalls an einen guten Fachhändler.

Werkbank stehen hat. Die Einstellungen für Landing Zone und Write Compensation sind bei den neuen IDE-Platten völlig wirkungslos und können einfach ignoriert werden.

Datensafe

Kann ein PC mit dem neuen 2,8-MByte-Laufwerk auch die normalen Disketten lesen und schreiben? Und wie lange halten die Daten auf einem CD-ROM und auf einer Diskette? Wie empfindlich sind sie gegen Kratzer?

(Christian Wittal, Baddeckenstedt)

Die uns bekannten 2,8 MByte-Laufwerke kommen auch mit den kleineren Diskettenformaten wunderbar zurecht. Allerdings sind die Laufwerke und Disketten sehr teuer und nur für spezielle Anwendungen interessant; man kann ohne weiteres darauf verzichten.

Je nach Qualität der Diskette sind die Daten zwei bis zwanzig Jahre darauf sicher; in unseren Oldie-Sammlungen von mehrere Jahre alten C 64-Titeln waren vor kurzem einige Disks nicht mehr lesbar; da hilft nur das rechtzeitig Umkopieren auf neue Disketten.

Über die Haltbarkeit von CDs streiten sich die Experten schon lange. Fest steht nur, daß die allerersten CDs, welche Anfang der achtziger Jahre hergestellt wurden, heute noch genau so gut wie damals klingen.

Überwiegend geht man davon aus, daß CDs wohl an die 50 Jahre halten werden. Die meisten CD-ROM-Laufwerke kommen auch bei kleineren Kratzern auf der CD nicht ins Schleudern; wer sorgfältig mit den Scheiben umgeht, sollte eigentlich niemals Leseprobleme haben. Fingerabdrücke sollte man in jedem Fall vermeiden.

Panasonic gegen Matsushita:

Wie Ihr selber schon mehrfach geschrieben habt, funktionieren die neueren CD-ROM-Treiber für das Creative CD-ROM 563-B nicht mehr mit den absolut baugleichen 562-B Laufwerken von Panasonic/Matsushita, die bei vielen Händlern ja mit Soundblaster-Karten gebundelt werden. Ich habe nun in einer Mailbox einen Trick aufgestöbert, wie man die neueren Treiber (ab Version 4.12) trotzdem zum Laufen bewegt. Mit einem Diskmonitor sucht man nach der Bytefolge »C3 D2 AD B5 B6 B3« (welches codiert für »CR-563« steht) und ändert das B3 am Schluß in B2.

(Roland K., Hochheim)

Es kann gegen die Lizenzbestimmungen von Creative Labs verstoßen, wenn Sie sich einen Treiber besorgen, der nicht für Ihr CD-ROM lizensiert wurde und Sie diesen so patchen, daß Sie ihn trotzdem verwenden können. Creative hat offensichtlich aus Absicht diese Abfrage auf ein »fremdes« CD-ROM in den Treiber eingebaut, um solche Lizenzverstöße zu unterbinden. Obwohl die vorgestellte Methode einwandfrei funktioniert und die Creative-Treiber in fast jeder guten Mailbox zu erhalten sind, müssen wir Ihnen davon abraten. **(bs)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns! Wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

DMV VERLAG
REDAKTION PC PLAYER
»TECHNIK TREFF«
GRUBER STR. 46A
85586 POING

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können. Bitte senden Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.

DER DOPPELTE PLAYER

Poing, bei München. Unser Korrespondent meldet eine dramatische Entwicklung in den Hallen des DMV-Verlages. PC Player wird es ab nächsten Monat in zwei Variationen geben: Wahlweise als gewohntes »Heft pur« oder zusätzlich mit einem gut gefüllten CD-ROM à la CD Player.

Editorial-Leser wissen's schon: Wie auf Seite 3 dieser Ausgabe feierlich angekündigt, wird PC Player ab Ausgabe 10/94 in zwei Varianten an die Kioske kommen. Sie haben dann jeden Monat die Wahl zwischen der »normalen« PC Player in gewohnter Form und dem gleichen Heft plus CD-Beigabe. Unter dem Codenamen »PC Player plus« vereinen wir hier unser klassisches Zeitschriftenkonzept mit einem CD-ROM in der Tradition unserer CD Player-Specials.

Was haben wir uns dabei gedacht? Unsere bis dato dreimonatlich erscheinenden CD Player-Ausgaben wurden fast schon zu erfolgreich. Auf vielfachen Leserwunsch stand ein monatlicher Erscheinungsrhythmus an. Gleichzeitig gewinnt das Thema CD-ROM in unserer Stammzeitschrift PC Player immer mehr an Gewicht: Wer auch nächstes Jahr noch fit für die neuen Spiele sein will, kommt um die Anschaffung eines solchen Laufwerks kaum herum.

Für alle, die einfach weiterhin Ihre PC Player ohne kostentreibende Beigabe haben wollen, wird sich nichts ändern. Am 14. September finden Sie »Ihr« Heft in gewohnter Form am Kiosk; lediglich eine überfällige Preisanhebung um 50 Pfennig auf 7 Mark stört die gewohnte Idylle. Wer 19,50 Mark ausgibt, bekommt das gleiche Heft zusammen mit einem CD-ROM: Praktische Programme, erste Demos, Spiele-Schnupperversionen und exklusive Eigenentwicklungen machen sich auf der Scheibe breit.

Also, nächsten Monat dran denken: Sie haben die Wahl! PC Player pur wie gewohnt oder PC Player plus CD-ROM, die Kombi aus Zeitschrift und CD-ROM.

Flurschaden mit 3D-Faszination: Armoured Fist nähert sich endlich der Veröffentlichung

VOXEL-POWER

Durch das 3D-Grafiksystem »VoxelSpace« wurde das Hubschrauber-Spiel »Comanche« zum Hit. Basierend auf der selben Technologie läßt Novalogic jetzt die Panzer-Simulation **Armoured Fist** anrollen. Die Wald- und Wiesen-Tour könnte dank der realistischen Optik zum Monats-Highlight für Simulations-Fans werden. Ob das Programm hält, was es verspricht, klärt unser kritisches Test-Team im nächsten Monat. Außerdem auf der Besprechungs-Warteliste: **Ishar 3** (Abschluß von Silmarils' Fantasy-Trilogie), **The Hidden Below** (3D-Action auf CD-ROM) und **Planet Football** (Dank Infogrames geht die Fußballwelle in die Verlängerung).

UNSER MANN IM ALL



Da wären wir alle gerne live vor Ort gewesen, als neulich die Kometensplitter den Jupiter zersiebten. Wo die NASA versagt, kann Ihr PC weiterhelfen: Moderne Astronomie-Programme sind keine langweiligen Schnarcher, sondern bieten reizvolle Funktionen und Spezialeffekte. Ob Lieblingsgalaxis oder Sonnensystem-Tour – unser Vergleich der Sternenführer macht auch Ihren Weltraum schöner.

SIE HABEN DIE WAHL



PC Player classic – gibt's weiterhin jeden Monat

PC Player normal: Alles wie gehabt

Wenn Sie nächsten Monat zum Kiosk gehen, können Sie PC Player 10/94 in der gewohnten Form kaufen: Ein rund 130 Seiten dickes Magazin, das Sie ausführlich über die neuen PC-Spiele informiert, Hardware-Kaufberatung bietet und so manchen Trick verrät.

Die Alternative: PC Player plus CD-ROM

Wer etwas tiefer in die Tasche greift, bekommt mehrere hundert Megabyte Programm-Stoff obendrauf. Für 19,50 Mark gibt es ab Ausgabe 10 die neue Variante »PC Player plus«: Die gleiche Zeitschrift, aber eben plus CD-ROM. Auf dem gülden schimmernden Datenträger finden Sie spielbare Demos neuester Programme, Videoclips, Update-Patches, praktische Tools und vieles mehr.

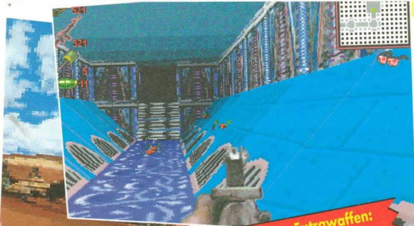


Alternative ab Ausgabe 10/94: Die gleiche PC Player, aber plus CD-ROM

AB NÄCHSTEN MONAT

WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 10/94



Da helfen keine Extrawaffen: The Hidden Below muß sich dem PC Player-Testlabor stellen



Luxus-Sounds durch Kartenaufrüstung? Wir klären über die Feinheiten der General-Midi-Klangwelt auf.

SPEZIELL AUF CD-ROM: ZUSATZ-INFOS, DEMOS UND VIELES MEHR

Ab nächsten Monat können Sie PC Player auch komplett mit CD-ROM kaufen. Auf der CD bringen wir hunderte von Megabyte an interessantem Stoff unter: Eine **Wertungsdatenbank** enthält Kurzversionen der PC Player-Tests seit Ausgabe 1/93. Oder betrachten Sie digitalisierte **Videos** unter Windows – darunter auch verwegene Eigenproduktionen unserer Redaktion, Stichwort »TV Player«.

Im Mittelpunkt des CD-ROMs stehen Schnupperversionen neuer Programme. Neben der Lektüre unserer Tests können Sie sich anhand von teilweise spielbaren **Demos** informieren. Außerdem gibt es nächsten Monat die jüngste Ausgabe von **Starkiller interaktiv**: Der »Disketten-Zyklus« wird digitalisiert und auf CD-ROM gepackt. Sie sehen so am Bildschirm mehr Details und können sich an versteckten Spezialeffekten erfreuen. Klein, fein und vor allem praktisch sind die **Update-Patches**, mit denen Fehler in einigen aktuellen Profi-Spielen behoben werden.



Aktuelle Spieledemos sind fester Bestandteil jedes CD-ROMs

DAS SOUNDKARTEN-TONSTUDIO

Deutlich bessere Musik als beim reinen Soundblaster verspricht der boomende Standard **General Midi**. Durch spezielle Boards lassen sich viele alte Soundkarten für die schöne neue Klangwelt aufrüsten. Unser Vergleichstest klärt, wie's geht, was es kostet und für welche Modelle Sie am ehesten ihr Geld ausgeben sollten.

Auf dem CD-ROM von PC Player plus gibt's außerdem eine akustische Ergänzung: Musik-Files der einzelnen Testkarten für Ihre ganz persönliche **Hörprobe**! Diese Beispiel sind als Audio-Tracks abgelegt und lassen sich auch auf einem Musik-CD-Player abspielen.

Lassen Sie's auf dem Jupiter nochmal krachen – der PC simuliert den Astro-Trip

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

PC PLAYER 10/94 erscheint am 14. September

PC PLAYER PLUS 10/94 mit CD-ROM erscheint am 14. September

FINALE

Bitte lächeln, ich heiß' nicht mehr Prince

Wie schön, daß sich »Prince« jetzt auch Multimedia widmet und sein erstes CD-ROM anbietet. Leider ist der Gute auf dem »Ich hab jetzt meinen Namen geändert«-Trip und schikanierte damit auch die Programmierer. Als die nämlich die Readme-Datei auf dem CD-ROM ablegen wollten, war es Ihnen strengstens verboten, das Wort »Prince« zu tippen.

Das Symbol, welches Prince' neuer Name sein soll, ist aber auf keiner Tastatur zu finden. So taucht jetzt die Zeichenfolge **O+>** auf, wenn Prince gemeint ist. Das erinnert uns wiederum an diverse »Smileys«, wie sie in Mailbox-Nachrichten öfter auftauchen. Das bekannteste ist **:-)** und entspricht einem grinsenden Gesicht, wenn man seinen Kopf um 90 Grad nach links kippt. Andere Smilies, die sich Prince mal ansehen sollte: **d8=** (Mein Biber trägt eine Brille und eine Baseballmütze), **0-=** (Raumschiff Enterprise aus der Vogelperspektive) und **}:-O** (Mitarbeiter der Softwareindustrie, der gerade verzweifelt »Wie wenig Punkte wollt Ihr meinem Spiel geben?« ruft).

Todesmut tut selten gut

Travel the world. Meet interesting people.
And kill them. All from the comfort of DefCom One - your state of the art Virtual Warfare Simulator.
Scan four separate war zones with your spy satellites, zero in on enemy forces and terminate with extreme prejudice, using highly trained troops, sophisticated weaponry and sheer brute force.
Theatre of Death features 50 individual all-action missions, loaded with land forces, tank battalions, chopper squadrons, air strikes providing hours and hours militaristic mayhem.
All this and world war, too...

"Meine Damen und Herren, herzlich willkommen bei der Def- Com-Militärakademie.
Sie werden gleich die packendste Kampfsimulation erleben, die es je gegeben hat.
Die Kampagne beginnt in der Savanne, geht dann weiter in der Wüste und schließlich in der arktischen Schneewüste. Nach Beendigung der korrekten Anzahl Einsätze werden Sie zur Mondbasis Alpha transportiert, um dort die letzte Serie von Herausforderungen zu absolvieren, die die Akademie zu bieten hat.
Wenn Sie also bequem sitzen und Ihre Reaktionsfähigkeit und Ihr strategisches Denken voll vorhanden sind, dann Licht aus und Spot an für das actionreiche Spiel "The Theatre Of Death".

Wären beide Texte nicht auf der gleichen Packung, dann würden wir glauben, daß es sich hier um zwei unterschiedliche Spiele handelt

Einen tiefen Einblick in die Psyche von englischen und deutschen Computerspielern gibt die Packung von »Theatre of Death« der Firma Psygnosis. Während der deutsche Text auf gehobene Werte wie »Strategie« und »Simulation« abzufahren versucht, gibt uns der englische Text die wahren Intentionen des Herstellers preis. »Kill them all« - »Töte sie alle«. Auf eine Altersfreigabe hat der Hersteller auch verzichtet...

WITZ DES MONATS

FRAGE: Wieviele Programmierer braucht man, um eine Glühbirne auszutauschen?

ANTWORT: Gar keine. Das ist ein Hardware-Problem.

SPRUCH DES MONATS

»Don't buy 11th Hour. We didn't aim 7th Guest at the obsessive gamesplayers - we don't make games for that small and largely sad section of the market. We aimed it at a mass audience and they loved it.«

(»Kaufen Sie 11th Hour nicht. Wir zielten mit 7th Guest nicht auf die eingefleischten Spieler - wir machen keine Programme für diesen kleinen und ziemlich trauigen Teil des Marktes. Wir zielten auf den Massenmarkt, und der hat es gemocht.«)

Graeme Devine, Chef von Trilobyte und Programmierer von 7th Guest und 11th Hour auf die Frage eines Journalisten der Zeitschrift »The Edge«, ob man denn in 11th Hour ein wenig mehr Puzzles für den typischen Computerspieler einbauen würde.

Noch ein Eksemplar, bitte!

Wer am Kiosk ein Eksemplar der »Power CD ROM« erwirbt, kann sich auf eine ausführliche Anleitung freuen - vorausgesetzt Sie haben Kenntnis von den Bestandslisten. Um auch anderen Anbietern zu zeigen, wie ein solche Anleitung diaktisch hervorragend aufgebaut werden kann, dürfen wir die Kollegen gerne im Wortlaut zitieren. Wie? Babsi? Was soll das heißen, das schreibt man nicht »Eksemplar«?

BEDINGUNGEN:
Diese POWER CD-ROM können Sie für jeden IBM/DOS Komputer mit CD-ROM drive anwenden. Sie müssen aber Kenntnis haben von der Arbeit mit den Bestandslisten.

START DER GEBRAUCHSANLEITUNG:
Gehen Sie zu Ihre CD-ROM drive.
Schreiben Sie in "MENU" und drücken Sie auf < enter >.

DIE GARANTIE:
Wir garantieren Ihnen eine unverbesserliche Qualität der POWER CD-ROM. Diese CD-ROM enthält viele Programme und Spiele, so gut wie möglich getestet.
Wenn die CD-ROM aber defekt ist, (z.B. durch Beschädigungen), denn müssen Sie handeln wie folgt:
Sie senden uns die defekte CD-ROM (genügend frankiert) zurück und fügen eine deutliche Beschreibung des Problemes dazu. Wir schicken Ihnen denn, ganz kostenlos, so schnell wie möglich ein neues Eksemplar.

Schuß nach hinten...

Origin sitzt gerade an den Dreharbeiten für »Wing Commander III«, bei dem aufwendige Computergrafik mit Filmszenen angereichert werden soll. Nun gibt es im Wing Commander-Universum als Bösewichter die Kilrathi, große Raubkatzen mit schlechten Manieren. Für diese engagierte sich Origin Maskenbildner, die aus Schauspielern echte Kino-Kilrathis fabrizieren sollten. Voller Stolz präsentierte man Mitte Juni die ersten Fotos im Online-Dienst »CompuServe« und in der hauseigenen Mailbox.

Reaktion der ersten »Downloader«: Die gezeichneten Kilrathi seien besser, die Masken wirken eher wie billiger Science-fiction-Trash oder wie ein Monster aus der Muppets-Show. 48 Stunden später zog Origin die Bilder kleinlaut wieder zurück und zeigt sich jetzt beleidigt, wenn neugierige Benutzer fragen, wohin denn die angekündigten Bilder verschwunden seien. Aber einen solchen Schnitzer kann man ja auch steigern: Nachdem schon die Kunden die Bilder nicht mochten, schickte man sie jetzt per Diskette an die Computer-Magazine. **(bs)**



Dieser Kilrathi aus Wing Commander III erinnerte zu viele Compuserve-Benutzer an die Muppets-Show

MAN!AC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

ES GIBT NOCH LEBEN JENSEITS VON INTEL:
In der Videospiel-Arena tobt die härteste Action, hier werden realistische Sport-Wettkämpfe ausgetragen und farbenprächtige Fantasy-Abenteuer durchfochten. MAN!AC präsentiert Ihnen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des heißen Unterhaltungsmediums, enthüllt Neuentwicklungen und gewährt einen exklusiven Blick auf Multimedia-Konsolen internationaler Hersteller.



MAN!AC ist die Publikumszeitschrift für digitale und interaktive Unterhaltung, für CD- und Modul-Spiele der 16-, 32- und 64-Bit-Generation. MAN!AC steht für monatliche Reportagen, News & Hintergrundinfos von Videospiel-und Computer-Insidern der ersten Stunde: Martin Gaksch, Winnie Forster, Ingo Zaborowski und Heinrich Lenhardt berichten jeden Monat über alle Neuheiten für Nintendo, Sega, Philips CDi, Atari Jaguar und 3DO. Unbestechlich & gnadenlos kritisch.

MAN!AC 9/94 ab 10. Oktober im Zeitschriftenhandel

AUS DEM INHALT:

KAUFBERATUNG: Multimedia-PC gegen die neue Spielkonsolen-Generation – welche Hardware bringt den größten Spaß?
REPORT: Die Ars Electronica in Linz prämiert die besten 3D-Animationen, Virtual-Reality-Anwendungen und Computerkunstwerke
ÜBERSICHT: Alle CD-Spiele für CDi, 3DO und Mega CD • **HINTERGRUND:** Deutsche Spiele-Programmierer im Gespräch
TESTS UND PREVIEWS: Mortal Kombat 2, Choplifter 3, Street Racer, Super Street Fighter 2, NHL Hockey 95...